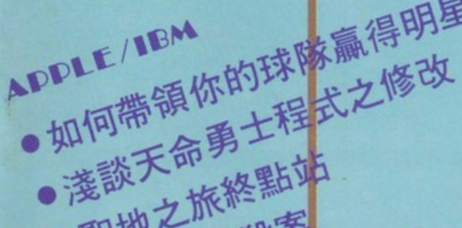
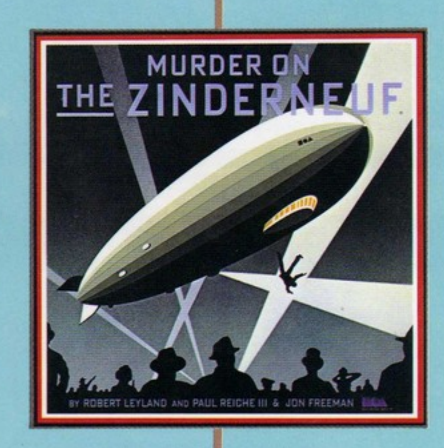
精訊電腦

76年10月10日出版　每本零售100元



APPLE/IBM

- 如何帶領你的球隊贏得明星杯棒球賽
- 淺談天命勇士程式之修改
- 聖地之旅終點站
- 興登堡謀殺案
- 劉昭毅漫談星河戰士
- NortonUtility 加強版曝光記



CHAMPIONSHIP
BASEBALL





任天堂

- 月風魔復仇記
- 高速飈車祕技三則
- 惡魔城Ⅱ

SEGA

- 亞力克斯的冒險



■ PC Transporter
能使Apple直接使用MS-DOS軟體的小巨人

13

中國人的驕傲
任天堂"5 1/4"磁碟機介面開發完成



向全國已預約者致歉：

由於目前所訂價位未能大多數用戶所接受，但以目前設計方式單價不可能下降，但爲使好東西能推廣至每一用戶，敝公司再投入百萬研展費用，開發出更新而且價廉之機種，讓全部IC濃縮成爲一顆IC（記憶體除外）委託日本公司製作，此一定製IC。同時省略穩定性雖好，但價格貴的交換式電源供給，改採用十12V穩壓電源供磁碟機使用（只有直接驅動之磁碟機才可使此方式，皮帶式磁碟機需一12V電源）。我們的目標每台售價在4000元以下（含磁碟機者在6000元以下），同時贈送10片磁片（約30個程式，由公司指定），故延期至12月正式上市，詳細説明及規格敬請來函索取資料。

任天堂5¼"磁碟機規格表：

(1)使用磁碟機："5¼" APPle II 格式
(2)使用磁碟機："5¼" 軟式磁碟片
(3)磁碟片容量：單面140K(35軌)
雙面280K(70軌)
(4)RAM：(a) CPU RAM：256K
(b) PPU RAM：8K～32K
(5)ROM：8K
(6)擴充槽：1隻(正先標準)
(7)電源供應器：交換式電源供應器(35W)
8V：供任天堂主機
5V：供磁碟機介面及擴充介面
12V：供磁碟機及擴充介面
12V：供磁碟機及擴充介面

註：①如使用CPU RAM 256K及PPU RAM 32K版介面可執行目前任天堂所有之GAME，不論卡匣或任天堂磁片均可轉換成"5¼" 磁片版本。
②未來上市之磁片每片售價不超過200元含1～4 個遊戲。

註：①使用正先之電源供應器可延長任天堂主機之使用壽命，同時主機不發熱，畫面穩定。
②外銷港、日等地之版本一律含交換式電源供應器。
③交換式電源供應器可單獨購買每台1000元。
④台灣地區用戶我們將提供＋12V電源供應磁碟機使用

預約 & 上市：

預約：① 即日起至10月底止(資料備索)
A版：PPU：32K，CPU：256K(含交換式電源供給)
價格：未訂(不超過4700元)
B版：PPU：32K，CPU：256K(含12V電源供給)
價格：未訂(不超過4000元)
②預約贈品：加贈磁片兌換卷兩張可換贈敝公司出品之磁片。
③預約訂金：500元(台北地區住戶請至敝公司參觀訂購，外縣市者可劃撥訂購。
上市：民國七十六年十二月一日正式公開上市。
活動：①系統命名徵求：
將系統介面之名稱及爲何命此之理由陳述之，將選前三名給獎，(詳細辦法備索)。
②軟體配對：
辦法：將K數相同之GAME兩個配在一起，並依目前熱門程度爲序選出前10組或更多。我們將選前五名給獎，(詳細辦法備索)。

正先實業有限公司
台北市南昌路一段11號3F TEL:(02)3930725
郵政劃撥：0726680-3 戶名：劉孟明

任天堂用2.8"磁碟片 全面特價

正先公司爲服務廣大任天堂用戶，降低軟體使用費用，除致力於"5¼"磁碟機系統的開發，（將於十二月正式推出上市），還服務目前已擁有任天堂磁碟機之用戶，引進高品質之任天堂磁碟片，以低廉之價格提供消費者。

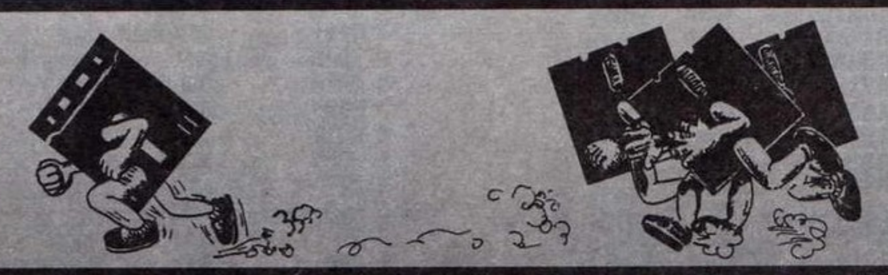
Ⓐ 任天堂娛樂磁碟片（含程式） 每片150元

Ⓑ 任天堂空白磁碟片 每片120元

上項產品一次購買5片 9 折優待

一次購買10片 8 折優待

一次購買10片以上7.5 折優待



歡迎同行批購，品質保證，如因品質問題包退包換。

娛樂磁片種類繁多，目錄備索。

誠徵中南部分區經銷商

正先實業有限公司

台北市南昌路一段11號3F TEL:(02)3930725

郵政劃撥：0726680-3 戶名：劉孟明

!!精訊電腦秋季票選專案!!

親愛的讀者：

「精訊電腦」雜誌自去歲十月十日創刊以來，受到各位電腦玩家的垂青和熱烈迴嚮，並且給予本刊諸多批評與建議。「精訊電腦」爲求加强編 輯內容，拓展與讀者的直接溝通，將自本年度三月開始，每季舉辦一次讀者票選活動。

凡本刋讀者皆可利用雜誌首頁所附的選票，參考本文所列之票選名單，勾選出心目中最推崇的廿個遊戲，同時給予這些遊戲適當的評價。這些名單的產生是經由本刋編輯部會同多位玩 game 高手，商議討論多時後擬定出來的，內容兼顧普及性與可玩性；若各位讀者仍認爲有所遺漏，意即你所心儀的遊戲不在所列的名單上，請寫出她的名字與評價。

當你在爲你選定的遊戲做評價時，請考慮下列因素：

- 圖形設計
- 音效設計
- 內容設計
- 趣味性
- 可玩性
- 說明書
- 包裝

評價等級：

(A)極佳

(B)佳

(C)普通

本季在選票上增加了一些限制，評A的遊戲不得超過七個，評A和B的加起來不得超過十四個；也就是說，你可以選四個A和十個B，也可以評廿個C，都不會有任何限制。一旦違反了這個規定，這張選票將被視爲無效。

本季票選結果將刋登在十二月的「精訊電腦」雜誌上，歡迎各位讀者仔細思量，給你最欣賞的遊戲一份列名排行榜的榮譽。

各位讀者在塡寫評價等級時，請寫英文字母的代號，並把同等級者儘量寫在一起。塡妥選票後，無須貼郵票，逕自投遞郵筒卽可。謝謝！

1	漁歌麻將	
2	天行勇士	AIRHEART
3	阿卡薩古堡	ALCAZAR
4	愛麗絲夢遊記	ALICE IN WONDERLAND
5	海空大追擊	AQUATRON
6	巫術對奕	ARCHON
7	巫術對奕 II	ARCHON II-ADEPT
8	極地之狐	ARCTICFOX
9	飛輪武士	AUTODUEL
10	法櫃奇兵	AZTEC
11	電球爭霸戰	BALLBLAZER
12	太空土匪	BANDITS
13	獨行俠	BC'S QUEST FOR TIRE
14	灘頭攻防戰 I & II	BEACH HEAD I & II
15	綠林傳奇	BELOW THE ROOT
16	德軍總部 II	BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN
17	船艦爭霸戰	BROADSIDES
18	李小龍	BRUCE LEE
19	古德奈上校	CAPTAIN GOODNIGHT
20	德軍總部	CASTLE WOLFENSTEIN
21	異星洞穴	CAVERNS OF CALLISTO
22	拳王爭霸賽	CHAMPIONSHIP BOXING
23	超級運動員 II	CHAMPIONSHIP LODE RUNNER
24	棋王 2000	CHESSMASTER 2000
25	直昇機救難	CHOPLIFTER
26	時空勇士	CHRONO WARRIOR
27	王者之劍	CONAN
28	越南大戰	CONFLICT IN VIET-NAM
29	[illegible]	COUNTDOWN TO SHUTDOWN
30	歐洲大戰	CRUSADE IN EUROPE
31	[illegible]	DAVE WINFIELD BATTER UP!
32	恐龍蛋	DINO EGGS
33	大金剛	DONKEY KONG
34	梭哈	DRAW POKER
35	小機器人	DROL
36	銀河飛鷹	ELITE
37	進化論	EVOLUTION
38	創世紀 III 創作程式	EXODUS CONSTRUCTION SET
39	[illegible]	EXPEDITION AMAZON / XYPHUS
40	[illegible]	F-15 STRIKE EAGLE
41	火鳳凰	FALCONS
42	午夜拳擊賽	FIGHT NIGHT
43	模擬飛行 II	FLIGHT SIMULATOR II
44	[illegible]	FLIPPY
45	[illegible]	FOOBLITZKY
46	[illegible]	G.I. JOE

精訊電腦秋季讀者票選單

	編號	評價		編號	評價
1.			11.		
2.			12.		
3.			13.		
4.			14.		
5.			15.		
6.			16.		
7.			17.		
8.			18.		
9.			19.		
10.			20.		

- 姓名 ____________
- 性別 ____________
- 住址 ____________
- 年齡 ____________
- 職業 ____________
- 使用機型 ____________

註：讀者可於一至廿行中均塡寫票選名單中的編號，但若有你心儀的遊戲未列入名單之中，則請將其名字及評價寫於虛線框中的五行內。

76.09.4500

請沿虛線摺疊

親愛的精訊之友：

精訊資訊公司出品的娛樂軟體，種類繁多，佳作迭現，，深受電腦玩家的喜愛。現爲加强對玩家的服務，只要你塡妥下列表格中的資料並寄回，本公司將爲你定期寄上最新產品目錄，謝謝！（若已塡寫過，請勿重覆）

姓　　名：	會員證編號：
地　　址：	
郵遞區號：	電話：
性別：　　年齡：	使用機型

精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊號發行
76年10月10日十月號出版
行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號
中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號

顧　　問／林振聲　劉陳祥
發行人兼總編輯／李培民
主　　編／鄭洵錚
編　　輯／鄭彩娥　鄭瓊芬
美術編輯／李盛芳　蔡文姬
特約作家／宋明義　高文麟　徐政棠　徐人強　劉陳祥　鄭明輝　(以姓名筆畫序)
發行業務課／鄭嘉德　胡定宇　張明輝
廣告業務課／李永進
會 計 組／陳加桂
發 行 所／精訊電腦雜誌社
社　　址／台北市10206重慶北路一段22號6樓
電　　話／571-3657・511-4012
郵政劃撥／0797234-8號精訊資訊帳戶
印 刷 所／鴻欣印刷有限公司
地　　址／台北市承德路57巷2之2號
電　　話／5224824・5631622
零售總經銷／聯宏書報社有限公司
地　　址／台北市南京西路262巷11號
電　　話／5620282・5628587
香港地區總代理／資訊貿易發展公司
地址／九龍彌敦道612-8號好望角大廈1101室
電話／3-7711529・3-7800701
法律顧問／統領專利商標法律事務所
地　　址／台北市忠孝東路1段150號12樓之1

13

中華民國76年10月10日
〈第二卷・第一期〉



在張燈結彩的十月裏，「精訊電腦」雜誌要歡渡一歲的生日了。回首這一年從創刊的蹣跚起步，到逐漸受到電腦玩家的肯定和支持的過程中發覺：路雖然艱辛，士氣却很高昂。爲了感謝各位讀者在過去一年的熱烈愛戴，本刊將自十三期開始增印部分彩色頁，又因印刷、紙張與郵資成本的上揚，「精訊雜誌」將自十三期始調整零售價格至一百元。

爲使讀者享受到漲價前最後優待，凡於十一月十日前訂閱「精訊電腦」者，仍維持原價，半年 490 元，全年 900 元，且訂閱半年以上者卽可獲得會員證一張。另訂滿：一年贈送精訊圖書折價券二百元，二年贈送精訊圖書折價券四百元。

精訊圖書有限公司——折價券

注意事項：

1. 本折價券有效時間
2. 本折價券使用地點限於本公司及郵購。
3. 折價券的每一單位(廿五元)限折購一套套裝軟體。
4. 郵購者使用本折價券，請於劃撥單之通訊欄註明使用折價券，並將所用之單位數剪下貼在明信片背面，同時寄出。

精訊圖書有限公司　台北市10206重慶北路一段廿二號六樓　TEL：(02)511-4012・571-3657

精訊圖書有限公司折價券 **25** 未蓋本公司章者無效	精訊圖書有限公司折價券 **25** 未蓋本公司章者無效	精訊圖書有限公司折價券 **25** 未蓋本公司章者無效	精訊圖書有限公司折價券 **25** 未蓋本公司章者無效
精訊圖書有限公司折價券 **25** 未蓋本公司章者無效	精訊圖書有限公司折價券 **25** 未蓋本公司章者無效	精訊圖書有限公司折價券 **25** 未蓋本公司章者無效	精訊圖書有限公司折價券 **25** 未蓋本公司章者無效

BEST 20

累積排行榜：

BEST 20 (ROC) 是國內娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃根據精訊資訊公司中文說明書銷售數量累積計算所得，時間自該說明書出版起迄今。

ROC

機種縮寫名稱的全文：

Apple II ……… AP
IBM-PC ……… IBM
ATARI 400/800 ……… AT
ATARI 520ST ……… ST
Commodore 64 ……… C64
AMIGA ……… AM
MACINTOSH ……… MAC

：動作　：冒險　：角色扮演　：工具程式　：迷宮歷險　：模擬　：博奕　戰略

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	ST	MAC	出版公司	種類
1	1	古德奈上校		✔		✔				Broderbund	動作
2	2	創世紀 IV		✔	✔	✔		✔		Origin Systems	角色扮演
3	3	鷹式戰鬪機		✔	✔	✔	✔			Microprose	動作、模擬
17	4	百戰飛狼		✔		✔	✔			Mindscape	動作、模擬
4	5	火狐狸	✔	✔		✔		✔		Electronic	動作
5	6	卡達敍寶劍		✔	✔	✔		✔		Polarware	角色扮演、動作
6	7	飛輪武士		✔		✔		✔		Origin Systems	角色扮演
7	8	幽靈戰士		✔	✔	✔	✔			Origin Systems	角色扮演
11	9	卡門聖地牙哥		✔		✔	✔			Broderbund	冒險
9	10	全天候戰鬪機		✔		✔	✔			SubLOGIC	模擬
13	11	冬季奧運會	✔	✔	✔	✔	✔	✔		Epyx	動作
8	12	忍者秘術		✔	✔	✔	✔	✔		Origin Systems	角色扮演
10	13	綠寶石爭奪戰		✔	✔	✔				SSI	角色扮演、動作
16	14	夏季奧運會 II		✔		✔	✔	✔		Epyx	動作
12	15	魔殿三部曲		✔	✔	✔	✔	✔		Epyx	角色扮演
14	16	硬式棒球		✔	✔	✔		✔	✔	Accolade	動作
18	17	星際航艦					✔			Electronic Arts	角色扮演、模擬
—	18	極地之狐	✔	✔		✔	✔	✔		Electronic Arts	動作、模擬
15	19	魔鬼剋星		✔		✔	✔			Activision	動作
19	20	魔界神兵		✔	✔	✔				SSI	角色扮演





TOP 20 (ROC)是國內八月份娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃依精訊資訊公司八月十六日到九月十五日，中文說明書的銷售數量累積計算而得。

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	出版公司	種類
—	1	驅逐艦		✔		✔	✔			Epyx	
—	2	卡門聖地牙哥Ⅱ		✔		✔	✔			Broderbund	
—	3	血型占星術					✔			Kingformation	
—	4	星河戰士		✔						Kingformation	
1	5	銀河鐵衛		✔		✔	✔		✔	Firebird	
6	6	星際航艦					✔			Electronic Arts	
4	7	明星杯籃球賽	✔	✔		✔	✔		✔	Activision	
8	8	全天候戰鬪機		✔		✔	✔			subLOGIC	
13	9	明星杯棒球賽	✔	✔		✔	✔		✔	Activision	
17	10	廿一世紀公路戰		✔		✔	✔		✔	SSI	
2	11	極地之狐		✔		✔	✔		✔	Electronic Arts	
—	12	鷹式戰鬪機		✔	✔	✔	✔			Microprose	
10	13	戰魔		✔		✔	✔		✔	Origin Systems	
14	14	幽靈戰士Ⅰ		✔		✔	✔		✔	SSI	
19	15	日本飛行風景磁片		✔		✔	✔			subLOGIC	
11	16	創世紀Ⅲ		✔		✔				Origin Systems	
15	17	百戰飛狼		✔		✔	✔			Mindscape	
16	18	漁歌麻將					✔			Kingformation	
18	19	戰爭上古代藝術					✔	✔		Broderbund	
—	20	轟炸大隊		✔		✔	✔			Accolade	





排行來源：

*TOP 20 (USA)*取材自「*LOGIN*」雜誌

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	出版公司	種類
1	1	MIGHT AND MAGIC 魔法門		✓						New World	
3	2	BARD'S TALE Ⅱ 冰城傳奇Ⅱ		✓		✓				Electronic Arts	
7	3	SUB BATTLE 海戰之狼				✓	✓			Epyx	
12	4	GOLDEN PATH				✓			✓	Firebird	
2	5	SHANGHAI 龍牌	✓	✓		✓	✓	✓	✓	Activision	
4	6	CHESSMASTER 2000 棋王2000	✓	✓	✓	✓	✓		✓	Electronic Arts	
6	7	PHANTASIE Ⅲ 幽靈戰士Ⅲ		✓		✓				SSI	
10	8	BALANCE OF POWER		✓		✓	✓	✓	✓	Mindscape	
—	9	DEFENDER OF THE CROWN	✓	✓		✓	✓		✓	Mindscape	
11	10	KING'S QUEST Ⅲ 國王密使Ⅲ		✓			✓		✓	Sierra On-line	
19	11	BUREAUCRACY		✓	✓	✓	✓		✓	Infocom	
—	12	WHERE IN THE USA CARMEN SANDIEGO?		✓		✓	✓			Broderbund	
—	13	ULTIMA Ⅳ		✓	✓	✓				Origin Systems	
8	14	KARATE KID Ⅱ 小子難纏Ⅱ							✓	Michtron	
5	15	PHM PEGASUS 飛馬號水翼船		✓		✓				Electronic Arts	
9	16	ULTIMA Ⅰ 創世紀Ⅰ		✓		✓				Origin Systems	
17	17	AMNESIA		✓		✓	✓			Infocom	
—	18	INTERLUDE		✓			✓			Recreational Technologies	
20	19	LEATHER GODDESSES OF PHOBOS		✓	✓	✓	✓		✓	Infocom	
13	20	CAD 3D							✓	Antic	

TOP 15

任天堂·日本

排行來源：

TOP 15（任天堂）取材自「FAMILY COMPUTER」

上月名次	本月名次	遊戲名稱	出版公司	價格	種類
1	1	燃燒的野球	JALECO	¥5,500	
—	2	聖鬪士星矢	BANDAI	¥5,500	
—	3	高速飈車	SQUARE	¥4,500	
5	4	夢工場	NINTENDO/FUJI	¥2,980	
—	5	幻想空間	SUNSOFT	¥5,300	
—	6	水戸黃門	SUNSOFT	¥5,300	
—	7	轟炸王	HUDSON	¥5,500	
9	8	職業棒球聯盟	NAMCOT	¥4,900	
—	9	家庭麻將	NAMCOT	¥4,900	
2	10	月風魔傳	KONAMI	¥4,900	
8	11	屠龍劍 Ⅳ	NAMCOT	¥4,900	
12	12	古文明之戰	HUDSON	¥5,000	
14	13	埃及艷后	DOG	¥3,300	
7	14	國際撞球賽	KONAMI	¥2,980	
13	15	鬪人魔境傳	DATAEAST	¥5,300	



世界運動會

英文名稱：World Games
適用機型：IBM PC/XT；256K
出版公司：Epyx
售　　價：US$39.95

各位偉大的運動選手們請注意！你已經在「夏季奧運會」中讓俄國人全軍覆沒，在「夏季奧運會Ⅱ」中得到接近完美的十分，在「冬季奧運會」中的表現也使其他競爭者爲之聞風喪膽；那麼，現在你快走進「世界運動會」（World Games）中來證明你仍然是最優秀的，來吧！

在「世界運動會」裡共收集了八項奧運會所沒有的比賽項目，比賽地點亦分散在各項目的發源國家，如：相撲／日本、跳水／墨西哥、冰上跳木桶／德國、滾圓木／加拿大、彎道滑雪／法國、舉重／俄國、投棒／蘇格蘭、騎野牛／美國等。換言之，你必須往來於八個國家之間，在體力和毅力上做一對八的挑戰。如果成功了，最後的榮耀必屬於你；如果失敗了，那也只能說是「人外有人」了！

基於每位選手所擅長的項目不同，因此程式本身就有多項選擇可供你自行設定：①全能型的選手不妨選擇參加八項比賽②選擇一些自己拿手的項目③逐一挑戰，一項一項來④練習，練習，不斷地練習。比賽中會記錄你每一項比賽的成績，如果你打破了世界記錄，電腦會將你的名字貯存起來，把它展示在世界記錄的特別畫面中。

如何？你已準備好進入「世界運動會」了嗎？首先輸入你的名字，再從十八個國家中任選一個作爲你的國籍，接著就可以開始進入比賽了。以下將這八項比項逐一簡介：

1. 舉重：

分爲抓舉和挺舉兩部分，每位選手有三次機會；在一輪試舉之後，如果沒有選手想再增加重量，電腦會自行提高五公斤的重量。此一項目的訣竅在於需將時間配合得恰當，如果你在挺舉時，遲遲不肯將舉重器放下，不僅體力消耗得快，人物的臉色還會轉紅變綠呢！

2. 冰上跳木桶：

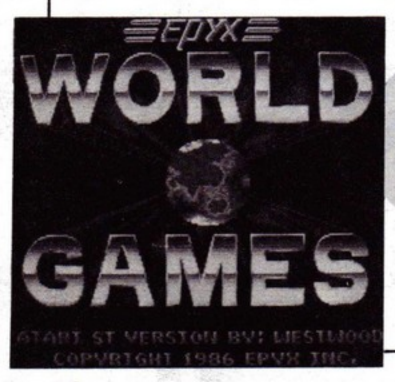
以跳過木桶的多寡來決定你的勝負，但是木桶愈多危險性也相對的增高，因此起跳的早晚和速度便成爲關鍵的所在，小心！千萬別跌得渾身是傷，或是把地上的冰撞出一個大洞來。

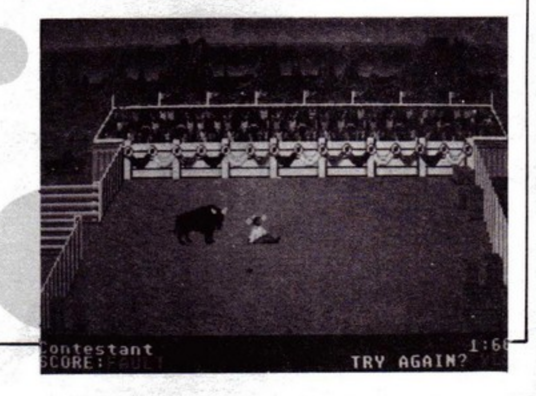
3. 跳水：

這是一項力與美的結合，裁判評分的標準以所起跳的高度和能否完成天鵝式的跳水爲依據。選手在起跳時，需特別注意當時的風速和漲退潮的程度，以免撞到岩壁或一頭栽到海底裏，那可眞沒面子！而且在一旁的信天翁還會以雙翅遮眼——慘不忍睹啊！

4. 彎道滑雪：

主要用來測驗滑雪者的反應、敏捷性、準確度以及控制的能力。此外，速度也是非常重要的一環。選手必須通過每一道旗門，才





算完成整個滑雪的比賽，每錯過一道門要加罰五秒的時間。

5.滾圓木：

你的對手正用腳來回不斷的旋轉圓木，想要將你逼入冰冷的河水裏。不用說，平衡感和敏捷的動作是得勝的兩大要素。每位選手有三次嚐試的機會，如果不慎落水，還會有鯊魚出現呢！

6.騎野牛：

這是一項最刺激的比賽，也是人與蠻牛之間的競賽，你必須要騎在野牛身上保持平衡，而不被它摔下來，時間最長者就是優勝者。萬一不幸被摔下來，不但跌了一屁股，還得遭受那頭野牛的嘲笑，眞氣人！

7.投棒：

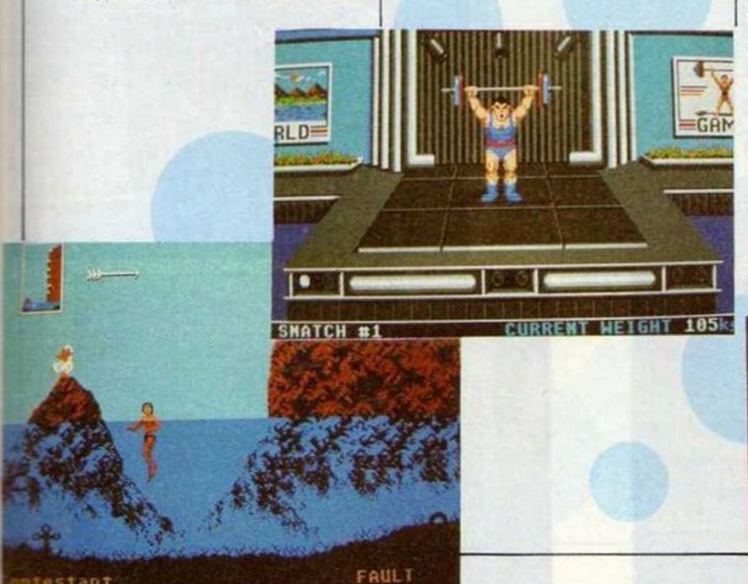
乍看簡單，却不易成功。選手手執著長於身體數倍的粗圓木棒，向前奔馳，再將它投擲出去，由於木棒本身既長又重，因此要多多保持體力，切勿跑得太遠，不過，最應該小心的是別砸到自己的脚！

8.相撲：

兩位身材龐大的相撲選手在表面是一塊泥土的相撲場中，互相抓著對方，企圖想把對方推倒在地或是推出場外，而你是否能夠在最短的時間內，一舉完成上述的動作，揚名立萬；或是倒一旁不斷喘息？

你是否已準備接受這八項挑戰了呢？快！快進入這個永遠不會令你後悔的世界！

／編輯部



搶救未來

英文名稱：Portal
適用機型：Apple Ⅱ series 64K；IBM PC/XT。
出版公司：Activision
售　　價：US$39.95

在一個遙遠的未來時空中，廿一世紀已是一個無法記起的古老年代。爲期百年的西奈（Cygni）星系探險失利後，終於返回了地球，您再度進入地球大氣層，但卻發現，這個世界已完全不再是您所熟悉的那一個地球了！

因爲您離開地球時，曾經充滿了活生生的人類，但是現在已不見人跡，到處皆是一片寂靜，空空蕩蕩的摩天大樓仍聳立如昔，卻愈顯得寂靜的可怕。環視四周，放眼望去盡是森林、綠草、河流及湖泊，雖然美麗但時時流露著怪異可怖的氣氛，這一切都源自於寧靜。

在經過一段漫長的搜尋後，您終於發現了一部能夠操縱的終端機，透過它您能夠和Homer（電腦名）溝通。Homer 是人類科技、智慧極致表現的電腦產品——一部具



有思考能力的電腦，您必須利用Homer 趁早展開行動，共同去解開這文明突然消失的重大秘密，萬一失敗的話，您將面對的是永久的孤寂。

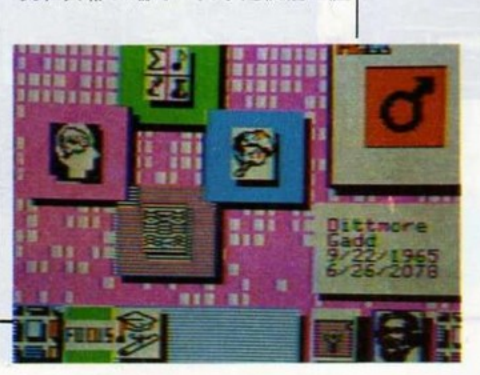
「搶救未來」（Portal ）是一個混合古典和神秘的科幻小說，而您是這個故事的主人翁，為了解開秘密而探尋線索。在螢幕上有二個畫面：一個資料視窗佔據了整個螢幕的百分之九十及在螢幕下端的Focus Line 。資料視窗可顯示十二個資料中心的地圖，您可以使用搖桿切換，前去探訪它們。

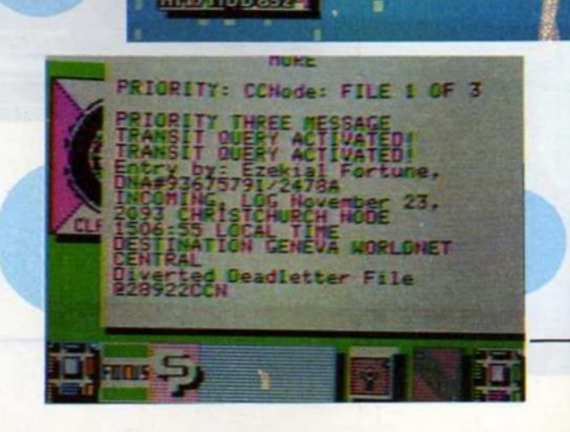
一旦您集中注意力在單一資料庫，如History，再壓下按鈕，您就可以看到它所有的檔案目錄，又您曾看過的檔案，就會有個記號在旁邊。看完這些目錄後，可用搖桿選擇一檔案去讀，壓下按鈕一、二次即可，而這視窗也可從標題目錄轉變成文字頁了。將搖桿往後，您就可以一頁一頁依序地讀這個檔；將搖桿前推，則可重新閱讀剛剛看過的資料。一旦當“No More ”出現在螢幕頂端時，表示這個檔已經結束了。

「搶救未來」的Focus Line 是一個主要控制面板，它包含了四個圖案。從左到右，最長的藍色矩塊允許使用者在任何時間都能結束這個檔，並提供您深入這特別資料庫的程度視覺報告；白色方塊則用來作記號，表示當您想要結束及下次再回到這個點時之用；顯示黑色人像的黃色方塊，可直接連線到Homer——與您聯合找尋眞象的電腦。實際上，您會經常使用它，因為Homer 也很想解決這個秘密，它會告訴您去那裏找尋下一個檔案。當這方塊閃耀時，表示它有重要訊息要告訴您，但大部分時間，Homer提供一些想法幫助您推論那兒是您該去檢查的地方。最後一個灰色框是促使您回到資料庫圖案的介面。

Homer 有能力從未知的來源引出資料及轉變成一個故事。在Geneva 號上的中央處理器（Central Processing ）卻是一奇怪的資料庫，因為它似乎帶來一些不全然適合特別範疇的資訊。

有些資料中心能供給圖形以便玩家查看，例如Psychology 提供「搶救未來」中很多人物的生理圖形資料檔；而Edmod 也用相同方式顯示每個人的程度和學習技巧的資料檔；Life Support 提供其他圖形的收集，以上三項功能項都允許您以八種不同方式研讀每個人的健





康情形。

而Wasatch中心提供獨特的物質，特別是保存自 2010 年開始的系譜圖表；History 及 Geography供應關於這二項主題的資訊； Sci-Tech 則傳送科學和技術性報告，Med 10 提供一些關於醫藥和未來的醫學問題的資訊檔。

最後的兩個資料庫Military 和 Psi Link ，內有極機密的重要文件。Military 是有關戰爭的動態和武器的資訊；PsiLink 包括一系列極機密的檔案，而這些檔案提供新資料，能幫助解釋很多故事中的複雜情況。

「搶救未來」的圖形具有獨創性和趣味性，但有些單調。然而筆者很樂於看到這一系列的程式，因爲當您進入這故事時，它能很快地帶您查看一系列圖表及圖案。而且從顯示圖案介面到顯示資料庫內部的圖形，是使用了一個有趣而流暢的轉換程序。

「搶救未來」和其他市場上的動作型遊戲不同，所以不能拿同樣的眼光評估。本程式是一部用軟體寫成的小說，小說的第一頁正握在你的手中，而其他的頁數都在空中，現在您的工作就是一頁一頁的把這本書重新組合！

/周信聰

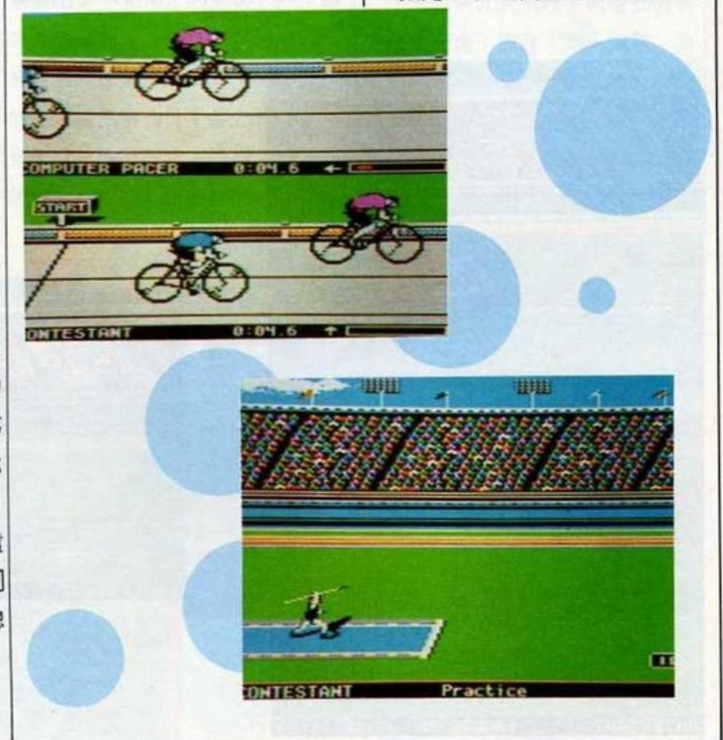
夏季奧運會Ⅱ

名　　稱：Summer Games Ⅱ
適用機型：Apple Ⅱ+，Ⅱc；C64；IBM PC/XT 256K
出版公司：Epyx
售　　價：US$39.95

各位國寶級的選手們請注意：「夏季奧運會Ⅱ」（Summer Games Ⅱ）將爲你解除等待之苦，不必挨到 1988 年，不必飛到漢城。對的，就是現在，就在此地，趕快穿上運動衣，握緊搖桿，看看自己奪得金牌的精彩畫面吧！

對於1985 年Apple電腦上的運動遊戲代表作——「夏季奧運會Ⅱ」，相信你一定記憶猶新，它的PC版終於誕生了，除了承襲Apple版的各項特點外，還改進原來程式的設計，使其整體效果更臻完美，且聽我慢慢道來——

本遊戲提供了八項運動競賽，包括自行車、馬術、劍術、跳高、標槍、獨木舟、划船和三級跳遠，如果你有「夏季奧運會Ⅰ」（亦有八項運動）的話，也可連結起來一併使用（很可惜PC版沒有第一代），如此一來，你就能參加十六項比



賽，過癮吧！

在這場盛大的競賽中，你可以邀請七位同伴一道參加個人最喜歡的單項運動，或是做一個八項全能的選手，而一些雙人比賽項目，如脚踏車、划船、劍術等，都在等著你與敵手做面對面的挑戰呢！

參加各項運動前，最好先練習如何靈活地操縱搖桿或鍵盤，否則想拿金牌，恐怕很難！以三級跳遠為例：到達起跳線時，搖桿向右或按K鍵做起跳動作；搖桿再向右或再按K鍵則作跨跳動作；搖桿向左或按J鍵時準備跳躍；最後將搖桿向上或按I鍵，使你在騰空中增加衝力。怎麼樣？你是否覺得難度稍高呢？掌握時機是致勝的關鍵，至於如何抓準，相信在嚐試過許多錯誤後，你就知道如何做了！

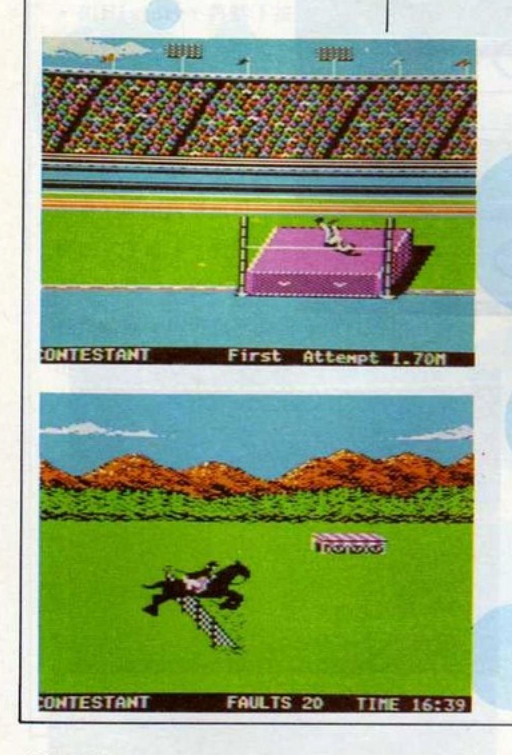
遊戲一開始，你將看到壯觀的開幕儀式，歡迎你來到「夏季奧運會Ⅱ」，各項競賽將隨著聖火的點燃、和平鴿的釋放而緊鑼密鼓地展開。不久，螢幕上會出現共有九個選擇項的主選擇頁，選定後即可邁向金牌之路了！

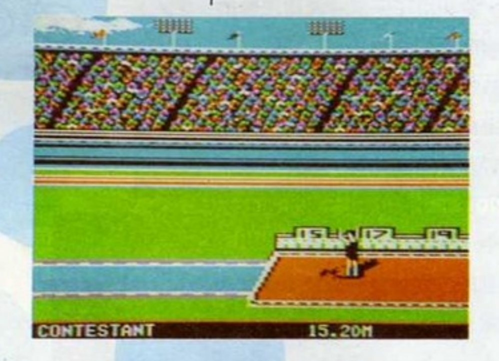
程式中並附有1984年夏季奧運會八項運動之男女金、銀、銅牌得主，只可惜並未列出其世界記錄。每項比賽後，每位與賽者的名字、國籍將依名次之高低排列出來，金牌得主的名字將會列在螢幕的最上方，並演奏其代表國之國歌。如果你刷新了世界記錄，「夏季奧運會Ⅱ」會將你的大名記錄下來，並顯示於「世界記錄保持者」的看板上。

隆重的閉幕典禮使整個活動進入尾聲，美麗的煙火在天空中綻放出光彩耀眼的火花，著名的Epyx飛船將通過會場上空，為此次競爭激烈的奧運會作了美麗的句點。

突破自己最佳的成績吧！在三級跳遠中，向你的速度挑戰；在馬術比賽中，測試自己的耐力；在標槍比賽中，展現力與美的結合。沒有任何原因足以阻擋你拿到金牌，況且創新世界記錄，你的成就會成為全世界絕頂偉大的演出，努力吧！勝利正在向你招手哩！

／編輯部





惡魔城Ⅱ

機　　型：任天堂
出版公司：KONAMI
售　　價：￥2,980
磁　　片：二面

除魔英雄西蒙又要忙碌了。

×　　×　　×

話說在歐洲中世紀時代，吸血魔王德拉邱拉復活了，隨著這位惡魔的出現，快樂的人間也變了樣——陰風怒吼、鬼哭神號，何時重見光明呢？

「時勢造英雄」，於是西蒙出現了，帶著大家的祝福與期許獨闖鬼門關，而其結局也正如玩家們所熟悉的，歷經最黑暗的苦鬥後，德拉邱拉魂歸西天，人間又是一片欣欣向榮的好景象。

「人算不如天算」，豈知德拉邱拉也非等閒之輩，在死前他已遍施咒語，雖然最後仍被消除，但他的遺骸依然殘存在人間，繼續為非作歹，此時必須將其遺骸再全部找齊，才能眞正享受和平之風。

西蒙再度拿起皮鞭出發了。

×　　×　　×

「惡魔城Ⅰ」是八六年推出的磁片版遊戲，在任天堂的所有磁片版遊戲中，其水準算是名列前茅，雖已推出一年仍不亞於近期的遊戲，台灣甚至將它改為卡匣版，其受歡迎之程度可見一般。

挾其盛名，Konami 公司再推出「惡魔城Ⅱ」，雖名為續集，但在架構上已有所不同。第一代屬於動作遊戲類，玩家需要具備的條件是靈敏的動作和快速的反應；但在第二代中，加入了角色扮演遊戲（Role-playing Game），遊戲中的怪物並不難對付，最大的挑戰在於運用你的智慧達成任務，如走到何處、何時要做什麼動作，而這些動作將會有何結果，不同的判斷將會有不同的進度。

在本遊戲中，你可以和善良的百姓交談，他們會告訴你一些訊息，如果你在教堂休息的話，牧師可恢復你的體力。但請注意，談話的內容會因時間的不同而有所改變，而十八時之後便到了夜晚，人們都將入睡，商店和教堂也都關門了。此時看似寧靜，但仍得十分小心才行，因為到了晚上，怪物的體力會增加一倍，還有遊魂到處行走，給你一個建議：此時不練功更待何時呢？

至於西蒙此次要收集的遺骸共有六個：牙齒、肋骨、爪、戒指、眼球和心臟，取得肋骨時，你會增加一面盾牌；取得眼球時，可以看到隱藏在牆壁中的書，書中亦有訊息告訴你，不過如果你對日文一竅不



通的話，那等於是看「天書」。

在「惡魔城Ⅱ」中，西蒙的鞭子有五種不同的威力，一開始是皮鞭，再下來是鏈條鞭、刺針鞭、稀陀鞭和火焰鞭，想更換鞭子時，可至商店購買，當然，錢不夠時是不能賒賬的。除了鞭子，還有其他物品可供使用，如十字唸珠、絹布袋、紅藍白三種水晶球、鏡子、月桂樹、大蒜、聖水……等等，這些東西的獲得有三個途徑：①到商店購買②善良的百姓送給你③自己去找，試試自己的運氣吧！

其操作方法相當簡單，Ⓐ鈕：跳躍，Ⓑ鈕：攻擊／談話，(START)：查看目前狀況；再由方向鍵上下選擇武器和裝備，選擇完畢後按(START)鈕狀況表即消失，之後，再用十字鍵向上和Ⓑ鈕使用所指定的武器或裝備。

看完以上的介紹後，你是否也覺得角色扮演遊戲別有風味呢？玩膩了動作類遊戲後，不妨試試「惡魔城Ⅱ」，隨著連綿的山巒、陡峭的斷崖進入陰森詭譎的城堡，收拾它吧！讓德拉邱拉像恐龍一樣——永遠絕跡。

／編輯部





奇奇怪界

機　　型：任天堂
出版公司：TAITO
售　　價：¥ 3,800
磁　　片：二面

奇哉！怪哉！

七位神明不見了。連神都有人敢動歪腦筋，是誰吃了熊心豹子膽？小偷？乞丐？海盜？但各項徵兆皆顯示並非出自他們之手，到底是誰呢？這是每個人心中的問號，查啊查！終於找出了原凶——魔界中的鬼王。

小夜和她的玩伴美紀知道這件事後，心想這次一定要拔得頭籌，總不能每次都讓男孩子搶下功勞，於是收拾行李後，趕往魔界去了……。

這個TAITO 公司所發行的「奇奇怪界」，是由大型電動玩具改寫至任天堂，效果雖略遜於電玩，但就整體來說，其畫面、音效均屬佳作，各位高手們不妨試試！

整個遊戲是以迷宮的方式進行，得時時注意自己的方向，否則可能走了半天還在原地打轉呢！小夜和美紀的的任務就是要救出被囚禁的七位神明，而他們分別由七個鬼王看守著，殺掉鬼王後，就算達成目的。她們二人的武器爲符咒和驅鬼棒，符咒可用來攻擊所有的鬼王，

而驅鬼棒則因鬼而異。另外，可在商店中買到其他的裝備，但得打敗看守商店的長頭女鬼後，才能進入商店買東西。

遊戲一開始時，小夜和美紀各有六個飯糰，代表其生命力，飯糰數量愈少，速度愈慢，降至零則表示已魂歸西天了。她們二人是單獨進行解救工作，但如其中一人已不行時，可切換至另一人繼續遊戲。換句話說，你有一次死亡的機會。

碰到一些特定的敵人時，你會身中劇毒，且螢幕會變成紅色，此時你的體力也會漸漸消失。解毒的方法是儘快找到燈籠，然後用驅鬼棒將其火焰熄滅，這樣就算解毒成功。此外，會出現一名和你一模一樣的人，乍看之下，眞納悶，難道有分身術？此時別猶豫，不斷地攻擊她，因爲此人乃鬼王的化身，打敗她之後，就會露出其醜陋的面目。

「奇奇怪界」的操作方法如下：

Ⓐ鈕：使用驅鬼棒。

Ⓑ鈕：使用符咒。

十字鍵：控制八個行動方向。

START 鈕再按 SELECT 鈕：更換遊戲人物。

恨……！恨……！鬼王們又開始叫囂了，勇敢的你，送他們回老家安息吧！

／編輯部



大相撲

機　型：任天堂
出版公司：TECMO
售　價：¥ 4,900
K　數：64 K

身著宮廷和服的裁判踩著穩健的步伐緩緩步上場地中央，接著介紹與賽的兩位相撲選手，一位是剛晉升大關級的選手，一位是數任橫綱級的保持人，兩人各在圓形場地的一端抓一把鹽，隨後向場內一撒，完成撒鹽避邪的儀式，比賽隨即展開……。

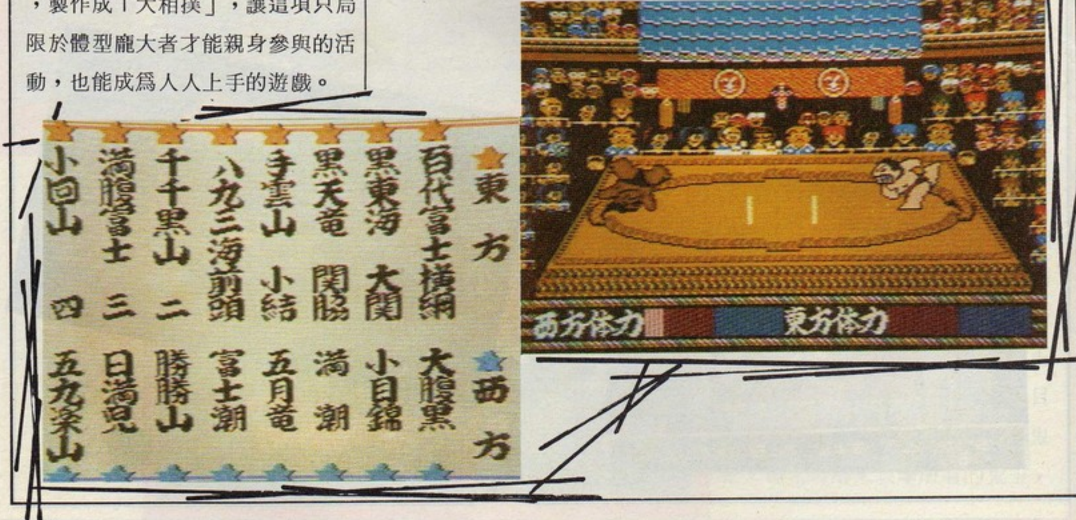
這是日本傳統國粹之一相撲開賽前的情形，莊嚴隆重的氣氛絕非熱情狂亂的摔角可以比擬的。基於對傳統活動的熱愛和推展，TECMO公司特將它搬上任天堂的遊戲卡匣，製作成「大相撲」，讓這項只局限於體型龐大者才能親身參與的活動，也能成爲人人上手的遊戲。

事實上，相撲運動並不能算是一項比賽，嚴格來說是一種晉級的競技，「大相撲」當然也是依照這種形式來設計。遊戲一開始時，你只是一名前頭十三級的選手而已，此時的你還默默無聞，體力與技巧自是有待磨練，距離橫綱級還有一大段路呢！因此你必須在每一輪回十四場比賽中贏得一定的場數才能晉級，由前頭十三級連勝十四場後到達小結級，由小結級升到關脇級而至大關級，再向最高的橫綱級挑戰！

遊戲中共有東西方等級不同的人物卅四人和你競賽，每人的體力各有强弱、習性各有不同、技巧各有所長，因此你必須小心避開自己的缺點，一展所長才能達到得勝晉級的目的。「大相撲」除了能和電腦對抗外，還能選擇和朋友或家人進行兩人對抗賽，樂趣絕非是一人單挑電腦可相比的！

此外，遊戲的本身還提供玩者繼續的密碼，你只要記下資料畫面左側的日文字，在不幸敗北之後，輸入密碼，就可從你認爲最好的等級開始向上力爭。但是你一旦連敗兩場之後，等級也會下降一級，若想再恢復到原來的等級，就必須連勝十場才行。可見相撲比賽整個制度的嚴謹，絕非一般比賽能及！

本遊戲的另一特色是動作之逼眞猶如眞人一般，因此在操作上有多種不同的按法，每種按法皆視所要達到的方向而定，再加上Ⓐ或Ⓑ鈕，茲將一些基本動作簡介如下：



1.推擠：抓住對方的兜襠布後，十字鍵朝對方的方向+Ⓑ鈕。

2.抱起：抓住對方的兜襠布後，十字鍵向上+Ⓑ鈕。

3.拋出：對方將你逼至場地邊緣時，抓住他後，十字鍵向上+Ⓑ鈕。

4.猛推：與對方保持一臂之距，任按十字鍵相鄰之兩個方向+Ⓑ鈕。

5.推撞：與對方保持一臂之距，十字鍵朝對方的方向+Ⓐ鈕。

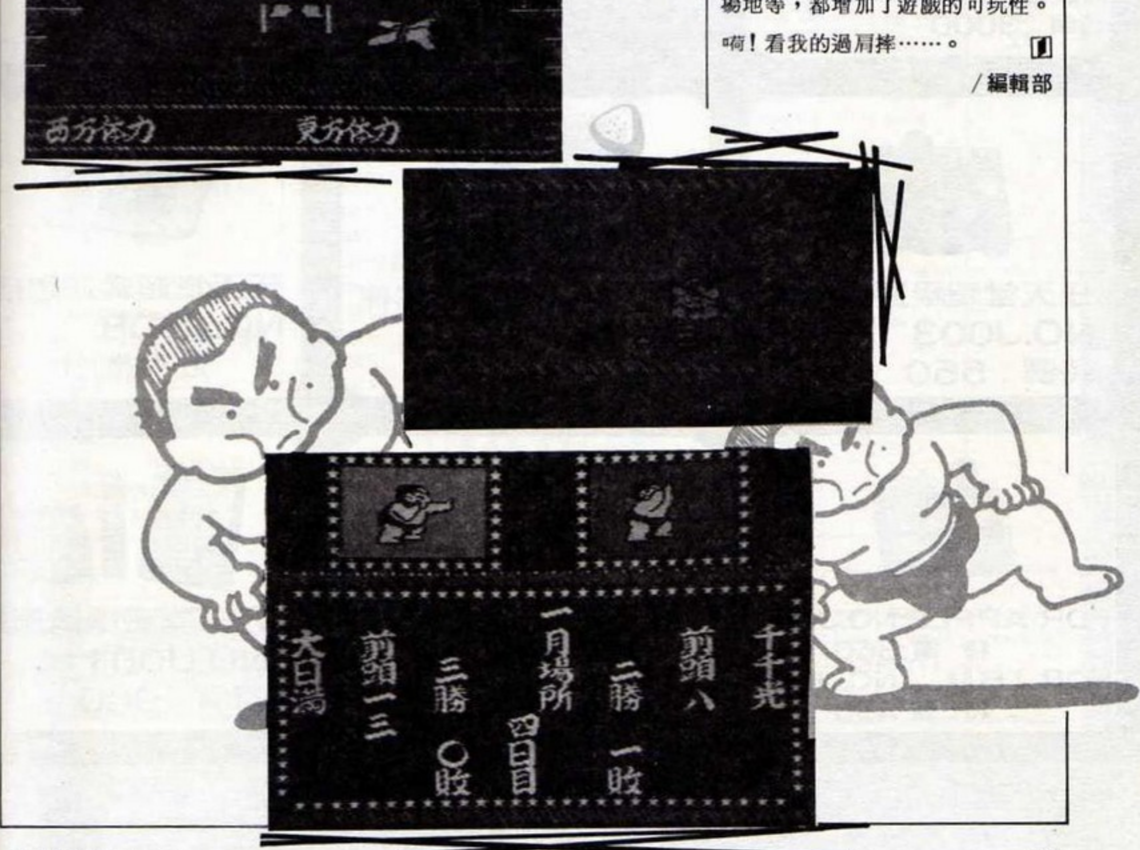
6.過肩摔：抓住對方的兜襠布後，十字鍵朝欲摔出的方向（左或右）+Ⓑ鈕。

7.借力：對方向你衝過來時，十字鍵下方+Ⓑ鈕。

以上數種招式若配合體力滿點的狀況，可使出該人物特有的絕招，往往可一舉擊敗對方，非常管用哦！

「大相撲」中還安插了許多有趣的畫面，如傳統的撒鹽儀式，暫停時的打掃人員，用力過猛以致撞破場地等，都增加了遊戲的可玩性。唷！看我的過肩摔……。

/編輯部



電腦用品郵購中心



小天才IQ-180
（贈4合1卡匣）
NO.M001



小天才IQ-201
（贈4合1卡匣）
NO.M002



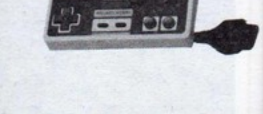
創造者70
（贈16合1卡匣）
NO.M003



任天堂磁碟機（贈遊戲一片）
NO.D001
特價：3000

請多多選用任天堂遊樂器系列

週邊設備，讓您更得心應手。



任天堂連射搖桿
NO.J001
特價：300



任天堂超級連射搖桿
NO.J003
特價：550



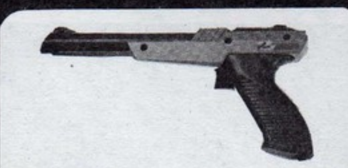
任天堂超級連射搖桿
NO.J002
特價：500



任天堂超級連射搖
NO.J008
近期推出



FOR APPLE:NO.J004
特 價:350
FOR IBM :NO.J005
特 價:450



光線槍／三合一卡匣
NO.J007
特價：1000



任天堂磁碟清潔片
NO.U001
特價：900



余昇企業有限公司

郵政劃撥第0138066～9號
服務電話：(02)8223762·8223763
地址：台北市北投區11226尊賢街251巷11

最新磁片目錄

編號	磁片名稱		遊戲類別	
☆ 18	魔洞戰紀		(文字冒險)	攻
19	機器人大戰		(科幻動作)	
☆ 20	謎之壁	{打磚塊}	(動　作)	
21	消失的公主		(文字冒險)	
22	水晶之龍		(文字科幻)	
23	美國大地震		(動　作)	
24	麻將悟空		(博　奕)	攻
☆ 25	林克冒險	{薩爾達II}	(神話冒險)	攻
26	怪獸帝國	{超人力霸王}	(科幻動作)	
☆ 27	恐佈蛋	{蛋王子}	(動腦迷宮)	
28	創刊號		(遊戲集錦)	
☆ 29	立體大作戰		(動　作)	攻
☆ 30	超級運動員	{超級挖金}	(動　作)	攻
☆ 31	瑪俐高爾夫		(運　動)	攻
☆ 32	夢遊記	{超人德林}	(神話冒險)	攻
☆ 33	世界盡頭	{威爾童話}	(神話冒險)	攻
☆ 34	女超人大作戰	{打擊魔鬼}	(科幻動作)	
35	超級少年艾倫		(算術迷宮)	
36	作曲家		(音樂創作)	攻
☆ 37	冬季奧運會		(運　動)	
38	蘋果屋	{電腦人}	(家庭模擬)	
☆ 39	暗黑要塞		(科幻冒險)	
☆ 40	綠帽兵團		(動作冒險)	
41	風雲少林拳		(功夫打鬥)	
42	新宿中央公園殺人事件		(偵探文字)	
☆ 43	愛戰士		(科幻冒險)	攻
44	可口世界		(童話冒險)	
☆ 45	不思議之旅		(童話冒險)	攻
☆ 46	肌肉超人　II	{摔角II}	(功夫動作)	
☆ 47	魔獸之森林		(神話冒險)	
☆ 48	空間戰士{Z基地}		(科幻空戰)	
☆ 49	迷宮寺院		(神話冒險)	攻
☆ 50	勇士之紋章	{魔洞戰紀II}	(文字冒險)	
☆ 51	職業高爾夫球"猿"		(運　動)	
☆ 52	桌球{乒乓球}A面/棒球B面		(運　動)	
☆ 53	忍者九路圍棋		(棋　奕)	
☆ 54	星際坦克		(科幻冒險)	
☆ 55	創刊號　2		(遊戲集錦)	
☆ 56	美國高爾夫		(運　動)	
☆ 57	考斯博士	{地獄之扉}	(動作冒險)	
☆ 58	小貓英文大冒險		(趣味教學)	
☆ 59	撞球　II　{花式撞球}		(運　動)	
☆ 60	魔界少年		(動腦迷宮)	
☆ 61	夢工場		(動作冒險)	

編號	磁片名稱	遊戲類別	
☆ 62	動態拼圖II代	(動腦組合)	
☆ 63	籃球	(運動)	
☆ 64	鐵達尼號之謎	(探險)	攻
☆ 65	艷后魔寶	(文字冒險)	
☆ 66	擒兇記{大逃亡}	(動作冒險)	
☆ 67	麻雀家族	(博奕)	
☆ 68	奇跡之石{魔宮傳奇}	(動作冒險)	
☆ 69	奇奇怪界{怒濤篇}	(神話冒險)	
☆ 70	惡魔城II代	(神話冒險)	
☆ 71	無敵鐵金鋼	(科幻冒險)	
☆ 72	超級超級運動員II代{超級挖金II代}	(動作)	
☆ 73	新鬼王島{前篇}	(文字冒險)	
☆ 74	新鬼王島{後篇}	近期推出	
☆ 75	宇宙太空船	近期推出	
☆ 76	加林神劍	近期推出	
☆ 77	妖怪之屋	近期推出	
☆ 78	泡泡龍	近期推出	

最新任天堂卡匣目錄

序號	卡匣名稱	卡匣容量	價格	
☆ 22	時空小子	(128 K)	$ 600 元	攻
☆ 23	僵屍獵人	(特　殊)	$	
☆ 24	屠龍劍　IV	(特　殊)	$	
☆ 25	古文明之戰	(128 K)	$ 600 元	攻
☆ 26	魔境獵人	(128 K)	$ 600 元	
☆ 27	風雲少林拳	(160 K)	$ 650 元	攻
☆ 28	立體大作戰	(160 K)	$ 650 元	攻
☆ 29	立體高速賽車	(特　殊)	$	
☆ 30	黑暗神之戰	(160 K)	$ 650 元	
☆ 31	2100年大冒險	(160 K)	$ 650 元	
☆ 32	幻想空間　{兵蜂II代}	(160 K)	$ 650 元	攻
☆ 33	轟炸之王{轟炸隊II}	(160 K)	$ 650 元	攻
☆ 34	大魔司教{魔城傳說II}	(160 K)	$ 650 元	
☆ 35	聖鬥士星矢{黃金傳說}	(特　殊)	$　元	
☆ 36	水戶黃門	(特　殊)	$　元	攻
☆ 37	阿拉伯之夢	(特　殊)	$　元	
☆ 38	夢幻戰士	(160 K)	$ 650 元	
☆ 39	桌球{乒乓球}	(128 K)	$ 600 元	
☆ 40	籃球	(特　殊)	$　元	
☆ 41	尋寶記	(128 K)	$ 600 元	
☆ 42	沙羅曼蛇{宇宙巡航機II}		$　元	

★詳細目錄歡迎索取★

日本原裝磁片 380 元(含攻略本)
日本原裝磁片 300 元(不含攻略本)
香港原裝磁片 180 元(不含攻略本)
香港原裝磁片 280 元(含攻略本)

☆號者是特別推薦之遊戲

有攻者為有攻略本之軟體

郵購辦法:

- 如需修護,更新磁片,請用郵政劃撥 0138066-9 余昇企業有限公司收。 雙面 80 元,單面 50 元
- 請以現金袋、滙票用掛號寄本公司收。
- 收到當日即以特殊包裝"限時掛號"寄出



余昇企業有限公司

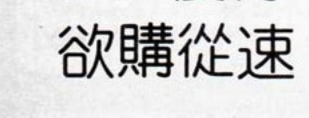
郵政劃撥第0138066~9號
服務電話:(02)8223762·8223763
地址:台北市北投區11226尊賢街251巷11號

Wonderful *is the best choice of your life*

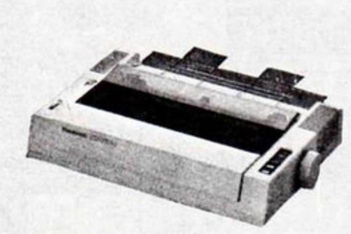
歡迎加入奇妙的萬德福電腦世界！

TURBO AT/XT
10 MHZ AT

現貨供應・特價優待







介面卡

MONO/GRAPH/PRINT CA
RGB CARD
EGA CARD
PRINT CARD
RS-232 CARD
MUTI I/O CARD
384 MUTIFUCATION
DRIVER CARD
HARDISK CONTROLLER

您有找不到週邊設備的煩惱嗎？

請至萬德福！應有儘有的萬德福必能滿足您的需求！

您有找不到應用軟體，套裝軟體的煩惱嗎？

請至萬德福！萬德福提供您軟體各方面的資訊！

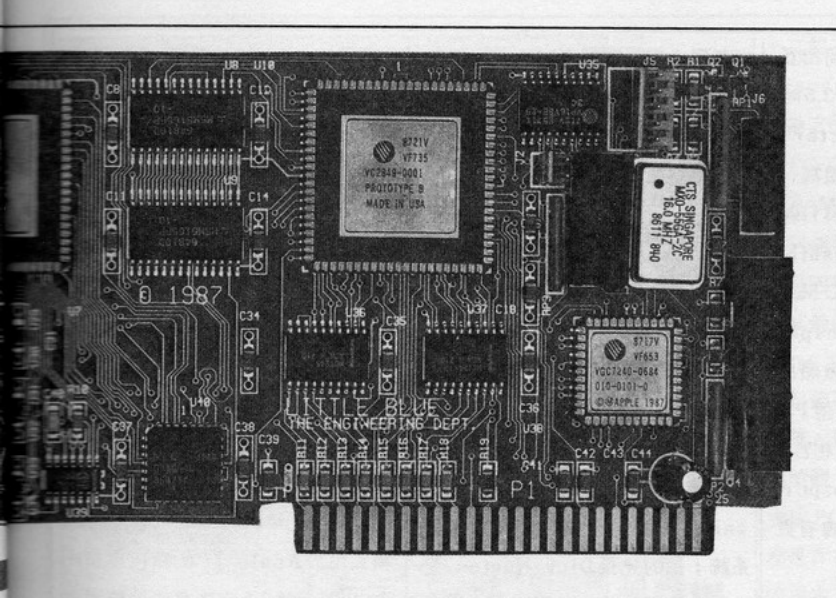
最週全的維修，保證您的APPLE, PC/XT, PC/AT隨時上機！

最齊全的套裝軟體，遊戲說明書特價供應，歡迎洽購！

萬德福電器材料行

萬德福電腦服務社

門市：台北市八德路一段51號（光華商場二樓54號）
公司：台北市八德路二段17號2F
TEL: 7217979，3952297



，那整個狀況又將大不相同了！

● 双機一體

今年八月，一家以製造個人電腦介面卡著稱於世的Applied Engineering（AE）公司結合了大批的軟硬體工程師，在Apple Ⅱ系列電腦上（Apple Ⅱ+，Ⅱe和ⅡGS）設計了一套包括硬體與軟體在內的介面卡——PC Transporter，使Apple能夠執行在MS-DOS系統下發展的軟體，也就是讓Apple踏入IBM PC／XT的世界，正式與IBM PC，PC／XT相容。

PC Transporter有個極響亮的代稱——小巨人（Little Blue），它上面採用一顆眞正16-bit，CMOS，7.2MHz的NEC V30微處理器，執行速度約爲IBM PC 8088微處理器的兩倍。事實上，Apple Ⅱ加上了PC Transporter，在處理IBM PC軟體的速度上的確較IBM PC快了許多，甚至也較IBM PC／AT爲快。就以Norton Utilities來說，PC Transporter的執行速度較4.77 MHz的IBM PC快上3.5倍，這其中最主要的原因還是歸功於PC Transporter擁有十六位元的滙流排，而IBM PC僅有八位元的滙流排。

撇開速度的因素外，PC Transporter還包含以下的功能：

- PC Transporter IC板上預留了8087數學處理器的擴充位置，在必要時你可以自行添加8087處理器，來加快程式的運算速度。
- 完整的PC Transporter上，總共包含有768K的RAM隨機記憶體。當你的Apple插了PC Transporter而執行的是Apple Ⅱ的軟體時，它便可讓你重新規劃爲Ramdisk。例如在執行Appleworks 2.0版時，你可以有750K的工作空間。
- 在PC Transporter上，你可以使用Applied Engineering公司所撰寫的MS-DOS版本轉換公用程式，輕易的將你的程式檔案

在MS-DOS與Pro-DOS之間相互轉換。它甚至能讓Apple的3.5吋磁碟機連接到PC Transporter的Disk-Drive Port上，讀寫一些特殊規格的磁片，如一些與IBM相容的攜帶型電腦，包括Toshiba T1100，Zenith 181和NEC Multispeed。此外，PC Transporter也爲IBM 的新型電腦做熱身準備，它已經能夠和IBM新型PS／2系列電腦的3.5吋磁碟機相容，我們可以預見未來PC Transporter在IBM PC的適應性將會有更大的包容力。

在諸多特點中，PC Transporter 最令人讚賞的一點（至少筆者是這樣認爲），就是可以讓你繼續保留一些現有的Apple週邊設備，而勿需再另購其他產品。你可以使用廣受歡迎的Apple Ⅱ監視器（包括單色和彩色），列表機和硬式磁碟機，但是爲了讀取MS-DOS，所以你還需要PC Transporter Package和一台可以讀寫PC格式的磁碟機。（如果你使用Apple Ⅱ plus，尙需要購買一個IBM PC形式的鍵盤，因爲Apple Ⅱ plus 鍵盤上的按鍵無法充分提供軟體的需求。）

要將Apple與IBM這兩種截然不同的電腦結合在一塊，在技術上是一個「最高級」的挑戰。雖然目前市場上已有數以百計的IBM PC相容型式電腦廠牌充斥其間，但要使八位元的Apple能夠擁有與它們完全相同的功能，所遭遇的技術問題就變得極爲複雜了。

●高科技產品

負責PC Transporter 設計工作的Engineering Department這個小組的組員，包括下面幾位資深的Apple工程師：

Cliff Huston——Apple公司最早的職員之一，曾幫助Steve Wozniak設計Apple Ⅱ 的磁碟控制系統；他的兄長Dick Huston是Apple公司的第一位專職程式設計師，撰寫Pro DOS作業系統；Wendell Sander——Apple Ⅲ設計小組領導人，也是Integrated Woz Machine（IWM）晶片的設計者；Bob Lashley——Apple Modem 和區域網路連線的設計者；Peter Quinn——Apple Ⅱe,Ⅱc的工程企劃經理。

由這支超級小組所設計的PC Transporter，秉承了Apple的一貫作風——捨大近小，將幾乎是一整台的IBM PC濃縮成一片電路板和幾顆特製晶片。你能否想像，如附圖的大IC版都已分別被縮成了單一的晶片：A是磁碟控制的實驗板，a則爲PC Transporter 中的磁碟控制晶片；B是母板，包括RAM、CPU和數學處理器，b則爲PC Transporter的IC板；C爲"Glue" 晶片(c)的前身，它結合了兩個系統的各種電路；而D則變成一顆特製的視訊晶片。

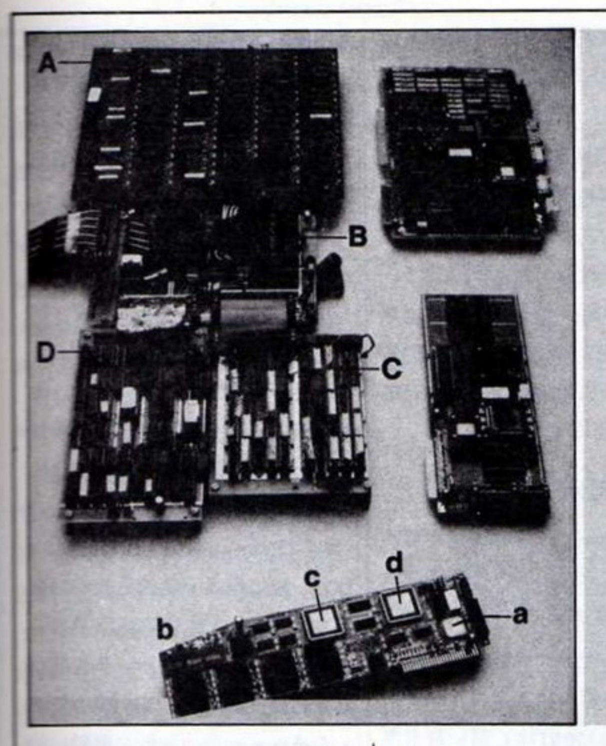
●以三括全的特製晶片

爲了模擬IBM PC，Engineering Department 選擇了濃縮的手法，將電腦上的大部份功能集合成三片特製晶片：

第一個晶片是Video Chip（視訊晶片），能夠將IBM PC的Color Graphics Adaper（CGA）模式用於Apple Ⅱ 的單色或類比RGB顯示器上，或者是直接使用在IBM型式的數位RGB顯示器。（但IBM的單色顯示器不適用於PC Transporter）。

第二個晶片是一個非常强力的磁碟機介面控制晶片，它的功能包括使用於Apple Ⅱe，ⅡGS和Macintosh 上的IWM Chip，還具有驅動IBM型式磁碟機的能力。你可以將幾種不同型式的磁碟機同時連接在PC Transporter上，比如你可以採用菊鏈式的連接方式，把兩台IBM磁碟機（可以是5 ¼吋或3.5吋）和兩台ⅡGS的新式3.5吋磁碟接駁在一起（舊式的Apple Uni Disk 3.5吋則不能連接在PC Transporter上）。

最後一片，也就是第三個名爲Glue Chip的特製晶片，它的功能



相當於集合了IBM PC母板上數十顆IC所組成的複合電路 。所有這種特製的晶片都是經由一種稱爲Surface-mount的技術，黏結到PC Transporter介面板上。

正如同PC Transporter上這些運用超大型積體電路（VLSI—Very Large Scale Integrated Circuit）技術所製作的晶片一樣，這片微處理器介面卡的秘密便在於它能夠扮演Apple Ⅱ 6502微處理器的地位，使所有的硬體結構模擬IBM PC的輸出與輸入 （I/O）。同時，PC Transporter所需要的資料均經由6502支援提供，此外，Apple還模擬了一些IBM PC的標準控制晶片功能和設計 ，如8237A DMA控制晶片，8259A中斷控制晶片，8255A PPI（控制鍵盤、喇叭和開關），搖桿控制器（得經由Apple的Game埠），並聯式介面（用於列表機），非同步的網路通信（Modems），和硬式磁碟機等。

在這些諸多的模擬狀態裏，最成功的莫過於PC Transporter能夠眞確地模擬NEC 765磁碟控制器，若沒有此項模擬功能，PC Transporter要讀取具有防拷保護的磁碟將會是一件極困難的事。另外，有個主控制程式是專門負責PC Transporter和Apple其他週邊設備之間的連接。

PC Transporter上有768 K的RAM，但你在執行MS-DOS時却只能看到640 K的記憶體顯示，這是因爲PC Transporter使用了其餘的記憶空間來幫助本身模擬IBM PC的一些處理，同時它採用了目錄選擇式的軟體來幫助你配置系統。像BIOS ，就需要10 K的記憶體，而另外10 K 則是爲了擴充成PC/XT所需的。本來BIOS都是存在ROM裏的，但是如果將它安置在RAM裏面的話，整體的成本是較低的，而且以後要修改它或增強一些新功能等，就會更爲容易。

●啓動PC Transporter

我們在進入PC Transporter的世界之前，得先載入Pro DOS作業系統，然後在同一磁片上執行PC Transporter Program。PC Transporter Program的作用是先設定起始時的一連串週邊設備，這個設定PC Transporter來匹配系統的程式，是直接載入到Apple Ⅱ本身的記憶體，而BIOS則是由磁片存入到PC Transporter的RAM中。

當使用PC Transporter Program來安置PC Transporter後，你可以在PC Transporter執行的任何時候連按兩次Shift和Capslock

讓你連接 IBM式鍵盤。

然而眼前有一個最大的問題，便是Apple鍵盤上的按鍵較IBM鍵盤的按鍵少，如何解決這個問題呢？結果是——由PC Transporter擔任中間的解譯工作，將Apple鍵盤上缺少的幾個按鍵由其他幾個Apple上的特定按鍵聯合代表。當然這是以儘可能容易操作爲原則。

● 一個新的里程碑

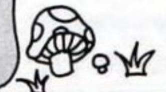
對於某些既想擁有IBM PC而又想保持與Apple原有關係的人來講，PC Transporter 是一個新的選擇對象。事實上，PC Transporter也確實有它的多項優點，諸如執行速度較PC快、價格較PC相容機種便宜，並且它可以讓你輕易的在Apple與IBM兩種完全不同規格的電腦之間做資料檔案的轉換。而且在你考慮到實際購買兩台電腦，需要更大的擺置空間時，它更是列名考慮之首！雖然PC Transporter 尚未正式上市，我們也無法肯定的告訴你它與IBM PC的共容度是100％或是99％，但是它的問市將是一個新的里程碑，至少它搭起了一座Apple與IBM之間的正式橋樑。

PC Transporter 小檔案

- CPU：Apple Ⅱ Plus,Ⅱe,ⅡGS
- RAM：64K
- 磁碟機：至少一台Apple 5¼吋或3.5吋磁碟機，以及PC同規格的磁碟機一台。
- 操作系統：Pro Dos, IBM PC-DOS或MS-DOS 2.0以上；PC鍵盤一座（使用Apple Ⅱ Plus者必備）。
- 防拷保護：無。
- 老鼠：與Apple Mouse 相容者即可。
- 定價：美金499元（包括連結線）。
- 製造公司：Applied Engineering
  P.O.BOX 798, Carrollton, TX 75006

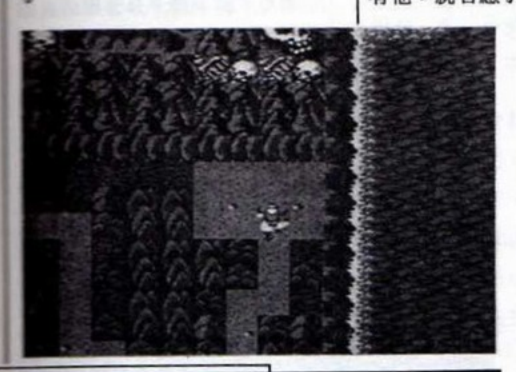
AE 快訊……

AE公司所發展的PC Transporter，在美國本土由該公司親自發行，而海外銷售則交由Vortex公司代理。Vortex 公司的地址是10061 Bubb Road, Cupertino, CA 95014 USA；FAX(408)733-9776。附帶一提，Vortex將PC Transporter的海外版改名爲“Ⅱ Blue”。



攻破，而月風魔的二位兄長也慘死在邪鬼的手下。

一道刺目的閃電，挾帶著雷霆萬鈞之勢劈向一個手舉長劍的年輕人，強大的力量不但沒把長劍打落，反而在劍身迸裂出一陣陣的火星，似乎賦予長劍一股永生不息的力量。然而這一切的明亮，和年輕人眼中燃起的怒火相比，都相形失色了。



▲剛抵達狂鬼島的地點。

是的，這位滿懷悲痛的年輕人就是月氏家族唯一留下的傳人——月風魔。當他千里迢迢、披星戴月趕回家鄉時，才發覺太遲了！原本和平的世界已充滿了鬼哭神號、風聲鶴唳的氣息。群鬼血洗了地上世界，也帶走了月氏家族的鎮山之寶——波動劍，以及他二位兄長的生命。陷入狂亂的月風魔站在高山上，口中嘶吼著二位兄長的名字……。

群鬼打道回府之後，便捧著三把波動劍前去和龍骨鬼談判，要求他實踐當日的諾言。那知龍骨鬼竟知道月氏家族仍有傳人，譏笑群鬼行事不夠周密，若是三把波動劍又落入月風魔手中，麻煩就會接踵而至，甚至有可能全軍覆沒。群鬼大吃一驚，也沒有心情和龍骨鬼爭辯，正欲離去準備對付月風魔的事情時，龍骨鬼又邀請群鬼到狂鬼島來，商討對付月風魔的計策，群鬼不疑有他，就答應了龍骨鬼的邀請。那知狂鬼島以及附近三個島嶼的一切一切，均在龍骨鬼的魔力籠罩之下，群鬼已落入陷阱中，無法離開。

高山上的月風魔突然聽到一陣奇怪的震動聲，舉目望天，卻看到三個虛幻飄渺的劍影出現在半空中，遙指海上的一個荒島，一道閃電劈裂天空，月風魔似乎看到二個身影佇立在三道劍影的旁邊。一心要報仇雪恨的月風魔知道三把波動劍和兄長英魂都在守衛著自已，心中更無遲疑，駕船航向陰晦的狂鬼島，踏上了除魔的不歸路。

二、簡介

「月風魔傳」是Konami 公司所推出的第三個記憶容量高達 256 K 的卡匣。不論是畫面或音效均屬上乘之作；就遊戲性質而言是屬於RPG(角色扮演型)的遊戲，但Arcade （動作型）的成份也很濃。另外，月風魔尚可使用十四種不同的魔法用品或武器，變化繁多，請



▲關卡內一景。

各位仔細看看這個Konami 公司的自信作品吧！

三、操作方法

十字鍵：控制月風魔的前進方向。

Ⓑ鈕：使用手中的武器。

Ⓐ鈕：跳躍。

(START)鈕：暫停／恢復遊戲的切換開關，在暫停時可用ⒶⒷ鈕來選擇欲使用的武器或魔法用品。

四、武器及魔法用品

月風魔共可使用十四種不同的武器或魔法用品，就它們的功用而言可分成攻擊和防禦兩類。以下依序介紹這十四種物品的使用方法、地點以及它們的功用，請仔細閱讀：

1.攻擊類：

①太鼓：

月風魔使用太鼓時，會在身前出現一個「力」字的聲波攻擊敵人。太鼓的優點是範圍廣濶，但射程稍短，無法傷及遠處的敵人。另外，在你找尋第一把波動劍之前，太鼓可算是一個相當不錯的武器，但在敵方怪獸能力增強後，儘可能少用。

▲看守鬼面符的邪鬼。

②岩之劍：

這把劍的用途不在加强月風魔的殺傷力，而在於劈開碑石，除去路上的障礙。若你用岩之劍來殺敵，則威力相當於普通長劍，並不會有特殊功效。

③法衣：

一旦月風魔披上這件衣服之後，全身會發出閃動的光芒；此時月風魔處於無敵狀態，不懼任何攻擊，任何敵人被撞上都會受傷。唯一的缺點是有時間的限制，當你聽到急促的「嗶」聲時，就表示法衣的功效即將消失，須儘速離開危險的地方。法衣只能使用一次，使用之後即自行消失，請好好使用，切勿浪費。

④炸藥：

月風魔使用這項武器之後會向地面扔出一團火球，沿著地面滑行一段距離之後即自動爆炸。炸藥的殺傷力雖不是最大的，但是它能攻擊自己下方的敵人，所以它也是一項不可或缺的武器。

⑤十字鏢：

月風魔擲出的十字鏢十分厲害，一出手就是三枚，以不同的高度向正前方水平飛去。十字鏢的攻擊範圍十分廣泛，殺傷力也不弱，是十分管用的武器。

⑥陀螺：

陀螺並不是一種武器，而是一項用刀的技巧。當月風魔使用



▲幫你增加生命力的老人

陀螺之後，只要你按下Ⓐ鈕，月風魔就會拔出長劍護住全身，然後在空中旋轉起跳。當月風魔在空中的時候，由於旋轉的刀刄可消滅任何方向攻來的敵人或擋開火團之類的武器，所以月風魔是處於無敵狀態。這項技巧很像「緊急指令」中的旋轉光盤，若你玩過這個遊

戲，那使用起陀螺來就更加得心應手了。

陀螺雖然好用，但是仍有缺點，最嚴重的地方是當月風魔在空中旋轉時，無法作其他攻擊（如射出十字鏢，或是使用炸彈等等）。說明白一點，只要月風魔未落到地面，控制器的Ⓑ鈕就沒有用了。如此一來，若你要月風魔跳到半空中射出十字鏢，就不能使用陀螺。另外，使用陀螺跳躍，則躍起的高度會比正常跳躍稍低，跳躍距離也會稍短（若起跳時有一個前進速度，可能會跳得遠一點），所以使用陀螺時必須先考慮這些因素。還有一點是，陀螺無法和波動劍合用。

⑦波動劍：

波動劍是月氏家族的鎮山之寶，也是唯一能幫助月風魔消滅龍骨鬼的神兵利器。波動劍共有三把，唯有當三人分持一把的時候才能發揮最大的力量——去邪除魔，只可惜現在月氏家族只剩下月風魔一人。若月風魔要發揮波動劍的威力，就只有取回三把劍，並將它們合而爲一才能夠使用。在月風魔使用這把三合一的神劍時，波動劍會震出三道火雲向前方襲捲而去，威力驚人，而且這三道火雲也可劈開碑石，替代岩之劍的功用。有了這把神劍，可說是天下無敵了。

2.防禦類：

①護身符：

這道護身符可以提昇月風魔的防禦能力。在月風魔配帶護身符的時候，就不懼怕敵人所射出的石塊或是小球了，但是月風魔被這些武器擊中時，還是會被震退的。

②藥水：

飲用這罐藥水時，可使月風魔的生命力回復上限的一半左右。由於藥水並不是十分罕見的物品，所以並沒有必要刻意去商店購買，可以在某些關卡中找到，藥水在地下城（畫面呈三度立體空間時）中也有效。

③紅色靈玉：

有時可在地下城中找到，這塊帶有法力的紅玉可以把你面前的敵人在一瞬間化爲烏有，但是它只有在地下城中才能發揮作用，若你在側視畫面（就是平常進入關卡的畫面）時使用紅玉，則會白白浪費這塊寶物。紅玉只能使用一次，使用之後即告消失。

④藍色靈玉：

藍玉的效能和使用特點完全和紅玉相同，但是使用地點却相反，必須在側視戰鬥畫面中才能發揮效用。不過藍玉只有在商店中才能買到，平常是撿不到的。

▲見到第一個迷宮的頭目。



◀抵達迷宮中的三途川。

⑤蠟燭：

這是探索地下城的主要工具。沒有蠟燭這項照明工具，你簡直無法探索地下城，更別說是取回波動劍了。

⑥方向石：

這也是在地下城中使用的工具。由於地下城內的牆壁看起來完全相同，所以很容易迷失方向，一旦你使用了方向石，則畫面的右上角會出現一個小字（可能是東西南北其中一字），來表示你現在面對的方向。但是它無法把你帶至波動劍的藏匿處，你還是得靠自己的努力才能取回波動劍。

⑦火龍珠：

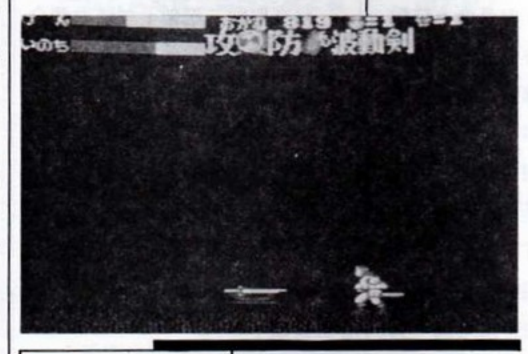
一旦使用火龍珠之後，月風魔的身邊會出現數枚閃亮的光球，不斷地在月風魔身邊環繞著，在這個時候月風魔呈無敵狀態，直到火龍珠失效。乍看之下，火龍珠的功效和法衣相同，但是二者的力量仍有高下之分，法衣的力量較强。

五、畫面概述

「月風魔傳」這個遊戲共有五種不同的畫面，其中的四個畫面螢幕上方會出現狀況顯示區，所以先介紹各項的代表涵意（由左至右）：

1.經驗：

經驗的高低會直接影響月風魔揮動長劍攻敵的殺傷力，經驗越高，月風魔使用長劍的威力也就越



◀奪回第一把波動劍

▶三把波動劍的幻影合而爲一。

大。月風魔剛到達狂鬼島的時候經驗十分有限，必須藉著砍殺敵人來提高自己的能力。在磨練的時候不一定要用劍殺死敵人，用太鼓、炸藥或十字鏢均可使經驗提高。

2.生命力：

用來表示月風魔的體能狀況。當月風魔受到傷害的時候，生命力會明顯的下降（下降多寡和經驗值的高低有關），當生命力降到零時，月風魔即告死亡。補充生命力的方法有三種：第一種是飲用生命藥水；第二種是拿取敵人死亡後飄浮在空中的精力（像水滴一樣的東西）；第三種是到某些廟宇，裡面的老公公可幫你治傷。除此之外，別無他法。

3.身上金額：

當你殺死敵人的時候，有時會落下一袋黃金。這些金錢十分重要，因爲月風魔所用的十四項物品中，大半都是從商店中買到的，所花用的金錢實在不少。若月風

魔的生命耗盡，選擇「繼續遊戲」（後述）時，身上所帶的金錢會減半。

4.攻防：

顯示目前所使用的攻擊或防禦物品。選擇時須先按下（START）鈕，然後按Ⓐ鈕或Ⓑ鈕來選擇欲使用的物品，選定之後再按（START）鈕即可。

5.生命次數：

月風魔共有幾次生命，均顯示於此。每當月風魔生命力耗盡，或是不慎落入萬丈深淵而死亡，這項數字就會減一；當減到零的時候遊戲即告結束。

6.鬼面符：

由於狂鬼島上群鬼遍佈，雖然它們都被龍骨鬼制住，但仍能控制通道大門的開關，鬼面符就是用來通過某些關卡的通行證。鬼面符分別由三個住在廟宇中的鬼面看守，至於你能不能拿到，就看你的本事了。

7.波動劍：

前面說了一大堆，此處不再贅述。唯有三把波動劍合爲一體，才能消滅龍骨鬼。

以上介紹的各種訊息，須仔細記住，以後會常常用到。現在再來看看共有那五種畫面。

1.俯視畫面：

這是從半空中俯看地面時呈現的景色。你可以清楚的看到月風魔四周的道路、商店、廟宇、關卡、群鬼及地下城入口。此時不會有任何敵人攻擊，除非你走入了關卡或是被群鬼追上，才會切入側視戰鬥畫面，你可以隨意行走，前往任何你認爲值得探索的地方。

2.側視戰鬥畫面：

此時你會看到月風魔的側面，可以用控制器來操縱月風魔的行動，以迎接蜂擁而來的敵人。

3.對話畫面：

當月風魔走入商店或廟宇中，螢幕上會出現該處人們的面孔，並顯示出他們所說的話（當然都是日文）。當月風魔須選擇的時候，可以用十字鍵移動游標，以Ⓐ鈕選定或是按Ⓑ鈕離開。

4.清查物品畫面：

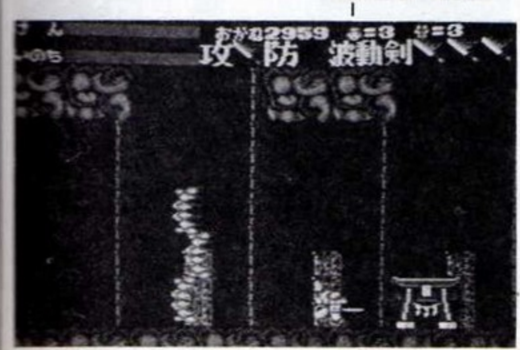
當你在俯視地面時按下（START）鈕，則螢幕上會出現月風魔身上的所有物品和狀況。但此時你無法使用任何物品，只能看身上剩餘的東西而已。按下（START）鈕就可回到俯視畫面。

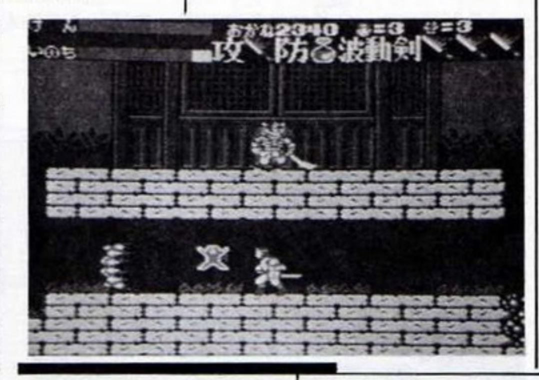
5.三度空間立體畫面：

當你進入地下城的入口時，畫面就會轉成三度空間的立體圖。在這個時候，月風魔只能使用長劍、生命藥水、紅色靈玉、蠟燭和方向石，其他寶物都不管用。另外，其操縱方式也有了改變：

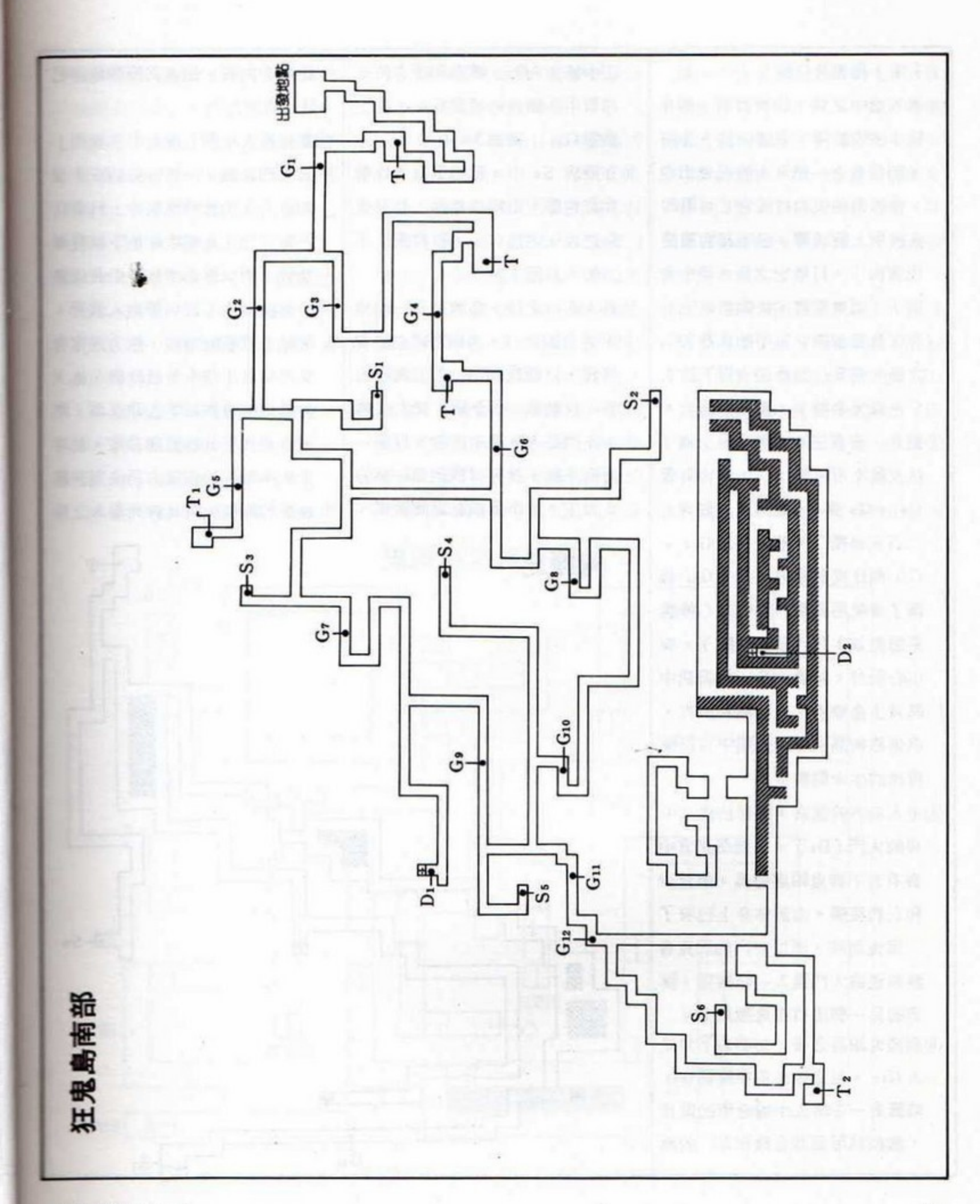
向前走向左轉（90°）向右轉（90°）

▶藍色小人可使月風魔的復活次數加一。





▲波動劍所造成的火雲。



狂鬼島南部
出發地點
G1
G2
G3
G4
G5
G6
G7
G8
G9
G10
G11
G12
S1
S2
S3
S4
S5
S6
T
T1
T2
D1
D2

「T」代表其位置）

⑥進入廟中之後，你會看到一個身披斗篷的骷髏，請連續按下Ⓐ鈕，隨後會有一個巨大的邪鬼出現，你必須儘快的打敗它（可用劍砍或用太鼓攻擊，但千萬別被撞出畫面）。打敗它之後，空中會落下一面鬼面符，快點拿起它。若你無法收拾它，不妨在進入G_5之前先到S_3 的商店中買下法衣（一百元金幣），再來收拾它。

⑦到S_3 去買法衣（若你身上有了法衣就不用再買了）。然後沿著G_7 、G_9 到S_5 去買下火龍珠（二百元金幣）。然後再經G_{10} 、G_{11} 到狂鬼島南方，其中G_{11} 佈滿了會使用長鞭的骷髏兵（傳說是惡魔城主角西蒙的骨骸），要小心對付。接著到S_6 的商店中購買生命藥水、火龍珠和法衣，但價格較高。T_2 的廟宇可以恢復你的生命點數。

⑧走入右方的迷宮，想辦法繞到中央的大門（D_1）。在這個迷宮中會有若干群鬼四處遊蕩，儘量少和它們接觸。由於你身上已有了一塊鬼面符，所以守門的邪鬼會讓你通過大門進入一條隧道，隧道的另一個出口在鬼顏島上。

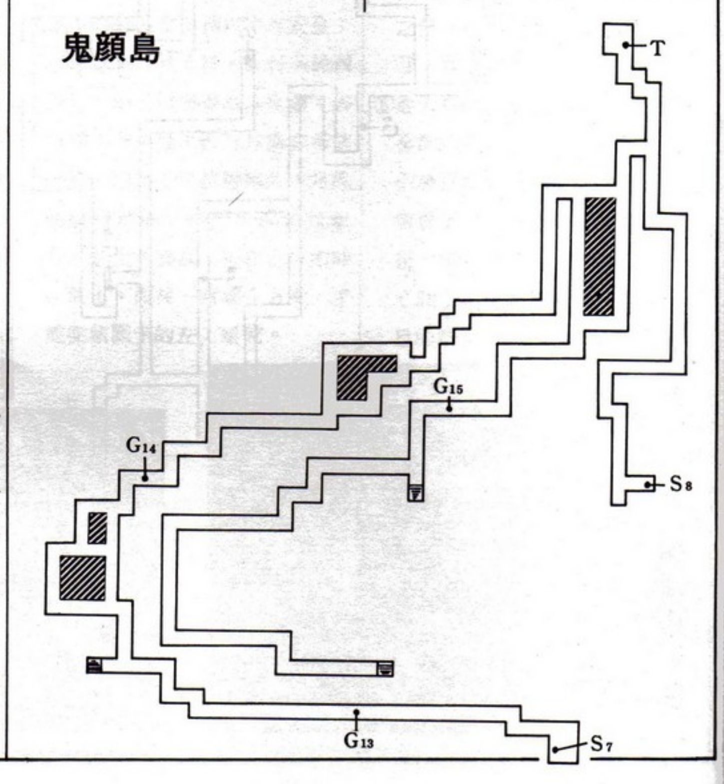
⑨到達鬼顏島之後，先朝右下角走入G_{13} ，但是你必須在離開G_{13}時擁有一千零五十塊金幣的財產，然後利用這些金錢在S_7 的商店中將方向石、蠟燭和護身符全部買下。隨後再通過G_{13} ，向上通過G_{14}，到達S_8 中。

⑩在商店 S_8 中，你必須買下炸藥和紅色靈玉這兩種物品。物品齊全之後，通過G_{15} ，直接走入下方的入口吧！

⑪進入入口之後，你會站在一個地下迷宮的入口。若你不願意賺點路費，只想找回第一把波動劍的話，我教你一個訣竅：逢左必轉，左門必入。換句話說，只要一直向左繞，就可以找到第一關的大魔王。要不然你就點燃蠟燭、使用方向石，把迷宮搜個乾淨吧！

⑫當你進入地圖上標有「三途州」的大門之前，一定會碰到一大票的敵人，由於月風魔身上只有紅色靈玉和生命藥水在地下城發揮功效，所以你必須以手中長劍儘快解決敵人，以免被敵人殺死。和敵人會戰的時候，對方通常會先停留在半空中等候時機，你大可趁這個時候按下Ⓐ鈕跳高，然後立刻按下Ⓑ鈕揮劍殺敵。此時你砍中敵人的傷害力仍決定於經驗點的高低，而且殺死敵人之後

鬼顏島



也會得到它們身上的金錢，但無法提高生命力，所以應敵時要十分小心才行。另外，地下城地上偶爾會有一瓶紅色的藥水，這些藥水一碰到要立即飲用，因爲它無法帶在身邊。

⓭在本文所附第一個地下迷宮的地圖中，各位可以看到一些比較特殊的符號，這些符號的代表意義如下：

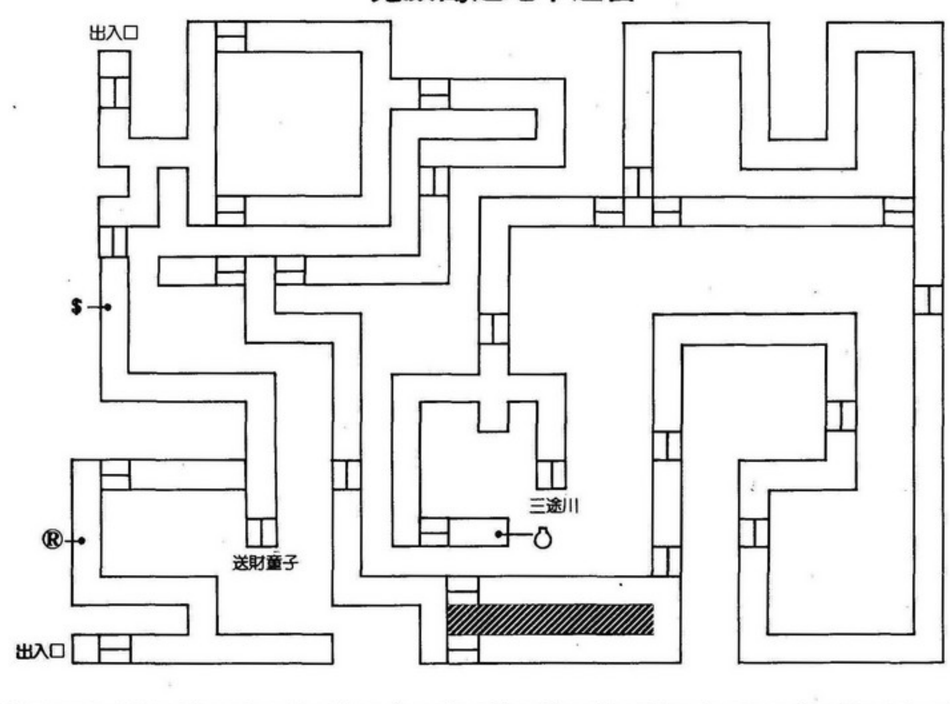
(i) Ⓡ：該處有一枚紅色靈玉。
(ii) ♁：該處有一瓶生命藥水。
(iii) $：該處有一袋金錢。
(iv) 送財童子：裡面有一個小財神會撒下金錢，但金錢送完之後不會再度出現。
(v) 往三途川：通往鎮守該迷宮的大頭目。

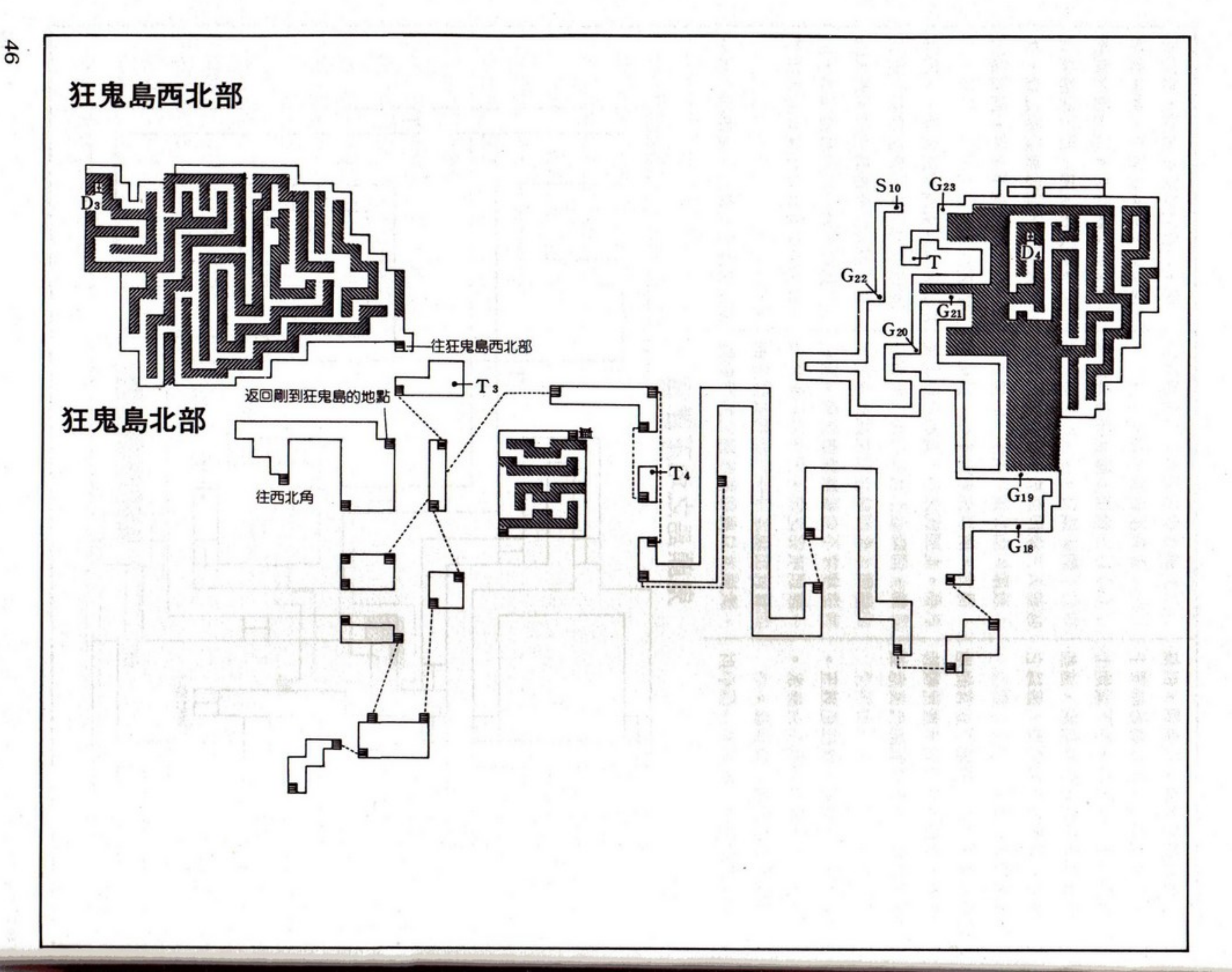
⑭進入三途川之後，最好使用太鼓殺敵。由於這一帶敵人的傷害力很大，所以你最好小心，以免受傷。走到底之後，畫面會停止捲動，同時右上角會噴出一個個骷髏頭，你應該立刻走回最左邊，這樣才不會被骷髏頭打傷。當骷髏頭噴完之後，把守第一關的頭目就出現了——一個獨眼獠牙的大頭。只要你能掌握它的行動路線，不被它從空中壓傷，那它就沒有任何可懼之處了，最好能使用太鼓來對付它。當這個大頭被解決掉之後，第一把波動劍就會自天而降，取得波動劍之後，就會自動離開地下迷宮，回到迷宮的入口。

⑮接著你必須回到狂鬼島上。因爲你已取得了第一把波動劍，所以 D_2 的大門會自動開啓。進入D_2之後會經過一條漫長的隧道，出來之後就身處於狂鬼島的北部了。

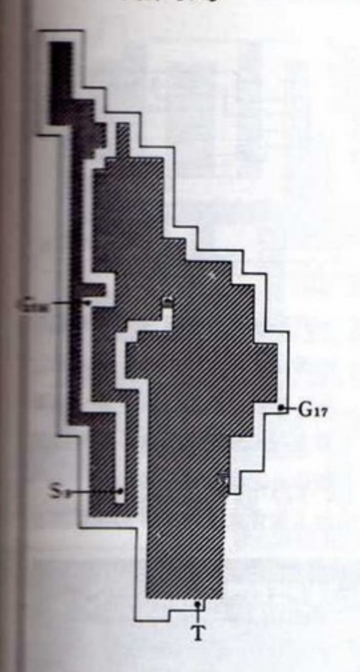
⑯狂鬼島北部是由一連串的山脈構

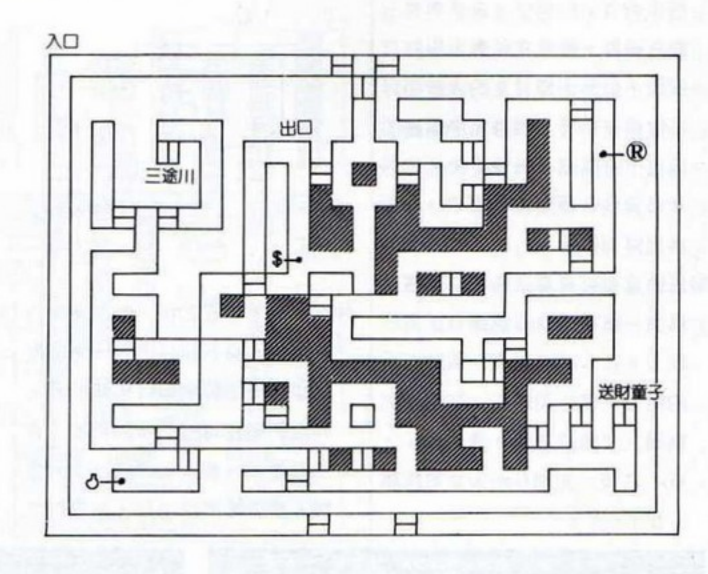
鬼顏島之地下迷宮




狂鬼島西北部
D3
往狂鬼島西北部
T3
返回剛到狂鬼島的地點
狂鬼島北部
往西北角
T4
S10
G23
D4
T
G22
G21
G20
G19
G18

獄門島





獄門島之地下迷宮

式的，其間有許多山洞相連，因此你必須照著地圖走到 T_3處的廟字拿取第二面鬼符（當然也要廝殺一番），然後再繞到最左方，進入標有「往西北角」的洞口。

⑰接著你必須通過複雜的迷宮和糾纏不清的群鬼，進入 D_3 的大門。憑著第二面鬼面符，你就可以毫無困難的進入隧道，抵達獄門島了。

⑱到達獄門島之後，先通過G_{16}，到S_9 去買下九百元金幣的十字架，雖然此處也有出售火龍珠和法衣，但是價格太過離譜，還是別買了。離開商店後通過G_{16} 和 G_{17} 二道關卡，就可以進入第二個地下迷宮了。

⑲從第二個地下迷宮開始，出口和入口就不在同一個地點了。也就是說當你進入迷宮時可能站在A點，但若要立刻離開迷宮，就需要走到另一處地方才能離去。而且第二個迷宮十分複雜，若用了第一個迷宮中的訣竅，只怕會在裡面團團轉了，所以你必須藉著地圖的幫助，才能順利到達三途川。而且這個迷宮內又增加了許多强而有力的對手，唯有適當的跳躍和揮劍，才是致勝的不二法門。

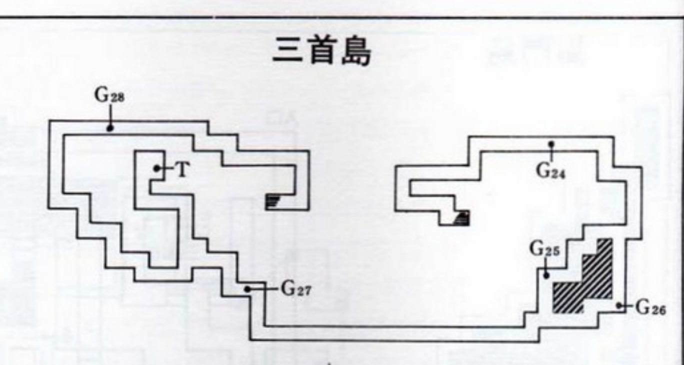
⑳鎮守第二個迷宮的頭目十分兇猛，他可以指揮四、五把長劍來保護他自己，或是做爲攻擊之用。最好使用火龍珠或法衣來攻擊它；要不然也有一個冒險的方法，就是衝到左下方長劍和頭目之間的空隙，再舉起長劍猛揮。如果你仍然無法解決它，就只好請你走到第㉒步驟的 G_{20} 去拿陀螺，再回來解決它吧！

㉑取得第二把波動劍之後，你就得

照原路回到狂鬼島北部，再依地圖走到 T_4 的廟宇，去拿取第三面鬼面符。雖然在此處不用打打殺殺，但是不懂日文的人較不容易取得鬼面符，因爲這座廟裡的邪鬼十分討厭，猶豫不決，你必須多次進入廟中向他索取，才能拿到鬼面符。

㉒三面鬼面符齊備之後，只要讓月風魔一路東行就可抵達 G_{18} 這個地方。在 G_{18} 末尾有一個跳不過的地方，你必須站在一格隱形的樓梯上才能跳過去。通過 G_{18} 、G_{19} 之後，先到 G_{20} 去拿取陀螺（如 P_1 ）。

㉓陀螺到手之後，你就可以走入 D_4，到三首島去找最後一把波動劍。在三首島上的衆多關卡中，最好是使用陀螺來躲避或攻擊才不易受傷，這五個關卡的背景都是火山，十分精緻，可以多多欣賞。

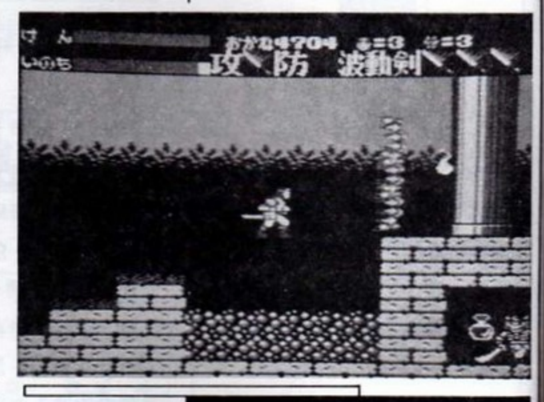


㉔進入地下迷宮之後，照地圖走向三途川。見到頭目之後，先使用陀螺和十字鏢來對付三個忍者，當他們被打得差不多的時候，會三個疊成一線，化身成巨大的怪獸，藉著陀螺的功效，你可以輕易的打敗它，取回第三把波動劍。

㉕三把波動劍合爲一體之後，月風魔就可以使用這把威力超强的神劍來殺敵了（如 P_2）。現在你必須回到 D_1 大門上方的地方，當你試著要走向對岸時會出現一座橋，月風魔便可藉橋進入四周環海的孤島。進入島上的紅色大殿之後，你會發現自己置身於一個隧道之內，而隧道的出口就是通往龍骨鬼之城的唯一道路。

㉖進入龍骨鬼之城後，先使用護身符，再把武器改爲陀螺和十字鏢，以解決第一個口吐火球、四處跳躍的小鬼。當小鬼死後，會出現另一個身材比較高大、手持盾牌的怪物，你不妨用陀螺或法衣來對付它，它的盾牌防禦力很强，但若你用波動劍或十字鏢蹲下





三首島之地下迷宮

入口

出口

送財童子

®

三途川

來對付它，也是可以傷到它的。

㉗這兩個怪物死了之後，再來就是龍骨鬼本身了。對付龍骨鬼需用波動劍，而且要跳起來出劍才能傷到它。最好的方法是趁龍骨鬼後退、火球打不到你身上時用波動劍攻擊，當龍骨鬼逼近時要用陀螺來保護自己免受火球之害。如此重複數十次，龍骨鬼就會不支倒地，遊戲也宣告結束。



本刊於七月份舉辦了「精訊電腦雜誌第一次讀者意見調查」的活動，此次調查乃從所有讀者檔中，隨機抽取了三百八十名作爲受訪對象，結果受到讀者熱烈的支持。對於這些寶貴的意見，本刊將審愼採納，加以改進，以期使「精訊電腦」更臻於至善。爲了答謝這群熱心的參與者而舉辦的抽獎，其中獎名單現已揭曉，無論你是否中獎，都希望您繼續給予本刊忠誠的支持、中肯的批評。

● 頭獎一名（贈閱精訊電腦十二期）

李崇大　台北市安和路 65 號 14 樓

● 貳獎一名（贈閱精訊電腦六期）

胡建中　宜蘭市車港路 15 巷 2 弄 8 號

● 三獎兩名（贈閱精訊電腦三期）

劉致宏　台北市興隆路 2 段 96 巷 44-1 號

蔡嘉達　中和市國光街 109 巷 2 弄 13 號之 1

● 附獎十六名（贈閱精訊電腦一期）

郭崇仁　台北市遼寧街 48-8 號 4 樓

王之憲　台北市東豐街 7-1 號 5 樓

朱柏仰　台北市仁愛路 4 段 300 巷 20 弄 3 號 7 樓

（下轉 83 頁）

/蔡承澔



如何帶領你的球隊 贏得明星杯棒球賽

●要打入世界冠軍，就必須有一支自己的隊伍，雖然程式中已設定了兩支球隊，但那可能不合自己的需要，因此最好自己組織一個球隊。

⑩組織球隊

組隊時我建議你多使用Liner（機敏型）打者，只留下一至三個名額給Slugger（重砲型）打者，因為Liner型打者較易打出安打，而Slugger型打者，雖較容易打出全壘打，但也經常打出內野滾地球而造成雙殺。每位打者的B項（打擊）也請選擇較大的，只有強大的打擊火力才能打敗電腦，如果你的分數三，四倍於電腦，那電腦得個一、二分又有何妨呢？

⑩打擊練習

練習時我建議你不要看分割出來的打擊畫面，它雖然能使你看清球路，但是它的速度太快，球的動作又不夠圓滑，大概都無法看的很清楚。請看附圖一，在兩條黑線內為好球帶，至於揮棒的時機因球速的不同而有不同。在打擊時一共只有兩種壞球，一種是慢速內角高球，投手一投出就會在黑線的範圍之外，另一種是外角指扣球，只要你不太早揮棒，它也會跑出黑線的範圍成為壞球。當你能將六成的好球打出時，就可以結束練習加入聯盟。

⑩排棒

排棒時將B項較小的打擊者（除投手外）排在前幾棒，將Slugger型的打者排在四至六棒，將投手排在第九棒，以便於辨認。

⑩打擊

打擊時少用觸擊，最好不用，以免造成雙殺，記得練習時的方法，

分辨好球和壞球。

以下幾點是電腦投手的配球法：

⑴電腦投手很少投出四壞球，所以如果你已獲得三壞球，下一球大部分都是好球。

⑵當電腦投手投出一高一低兩壞球後，有可能投出一快速直球。

⑨跑壘

⑴一般來說，打出一個安打大概都只能跑到一壘，但你跑到一壘時如果電腦還沒接到球，立刻向二壘推進，如情況不對立刻回壘。

⑵投手的手一舉起來，壘上的跑者就可以跑了，但這只是爲了向下一壘推進和怕雙殺，千萬不可盜壘，盜壘的失敗率高達 80％。

⑶如果你控制的是二壘跑者，打出一個一壘或二壘方向的外野安打時，你的跑者大都能由二壘跑回本壘，因此不要放棄得分的機會。

⑷如果你跑向本壘時，球已傳回本壘，不要怕，立刻回三壘，電腦會末聰明到去製造夾殺。

⑸少用滑壘，除非你自認技術高超。

⑩投手

投手是防守的主力，如果你的投手太差，那麼你的守備將不會太好。投球時注意配球，同一種球不要連續投，有時也可以用壞球來吊它，雖然它是電腦，但有時也會笨的不加考慮就揮棒。

⑪守備

當你無法確定高飛球的方向時，可先按P，確定方向再跑去接。

和電腦玩時電腦絕不會盜壘。

⑫換人

如果你的投手球速不夠快，到了第六局以後就可以換上救援投手（RP）來投球。

內外野的後備球員打擊都不太好，除非你認爲得分已經夠了，否則不換也沒什麼影響。

明星杯棒球賽的制度：

請看表一，只要能得到聯盟冠軍，再由準決賽、決賽中獲勝，就是世界冠軍了。祝各位成功！

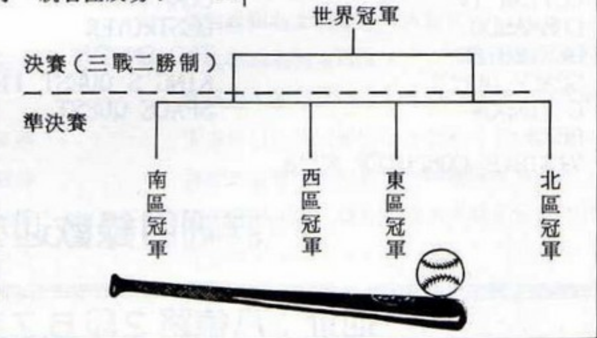


▲ 全壘打！



表一：

東區聯盟（East）	南區聯盟（South）
Cosmics	Cougars
Unicorns	Marvels
Kernals	Dragons
Waves	Wildcats
Lasers	Hawks
西區聯盟（West）	北區聯盟（North）
Sharks	Dazzles
Steamers	Condors
Wizards	Stars
Generals	Hammers
Masters	Mystics



▲ 附圖一：黑線內爲好球帶。

好消息



您會爲找不到所需要的軟體而煩惱嗎？
您會因買回來的軟體不適用而懊惱嗎？
若有！那就請來I.O.C.

本公司爲服務大衆，特備有各種電腦及龐大的軟體庫.

如

PC XT／AT	**3000多片**
APPLE II+,IIe	**2000多種**
APPLE IIGS (16Bit)	**100 多片**
Macintosh（麥金塔）	**400 多種**

這樣齊全的軟體庫是本公司長時期的努力才建立的，絕非一般軟體公司所能比擬的。因此，本公司將以更新更好的服務來答謝各位的熱烈支持，並以特惠的價格與大家分享，歡迎您蒞臨指教。

IO SOFTWARE CLUB 敬上

最 新 軟 體 告 示

PC	APPLE II	APPLE IIGS
ULTIMA IV	COMMANDO	TASS TIME IN TONETOWN
COMMANDO	DESTROYER	816 PAINT
DESTROYER	TWO ON TWO	MUSIC CONTROCTION SET
SPACE QUEST	KING'S QUEST III	DELUX MUSIC CONTROCTION SET
C WINDOW	SPACE QUEST	SHANGHA
DBX3		KING'S QUEST III
VISIBLE COMPUTER 8088		SPACE QUEST

（詳細目錄歡迎來函索取）

地址：八德路2段57巷1號

美登電腦公司　電話：741－3624・721－1443

請洽：洪唯晏，王嘉賢（Frogger）

郵政劃撥0732000-1　陳勝隆收

/劉昭毅



劉昭毅現身說法

漫談星河戰士

喧騰已久，各方矚目的「星河戰士——MX - 151」終於在九月三日推出了，這可說是國內的第一套中文角色扮演遊戲，所以我們也可以說，九月三日是國內電腦遊戲的一個紀念日。在將近一個月的日子裏，收到了許多玩家的廻響，由於筆者身在台中，無法一一回答玩家們所提出的疑問，故在此以問答集答覆。另外對許多認爲遊戲難度稍高的玩家，希望問答集中的技巧能助你們順利完成此一遊戲。

問答集

問：如何升上第三級？經驗已達 250 爲何仍無法升級？

答：從第一級升到第二級，只要經驗達 250 即可，但如想升上第三級或更高級，只憑經驗點數是不夠的，你必須讓市長認爲你值得信賴才行，去吧！到第三大島去見游擊隊司令官Brert，帶著司令官給你的部下和 250 的經驗，市長會很高興將你升至第三級。當然，如果你能救出教堂裏的教宗，那更證明你有從第三級升至第四級的本事。至於升上第五、六級，那只怕不是市長所能決定的了。

問：如何存下遊戲？

答：只要在野外紮營時，選擇C查看個人裝備，電腦即會問你要不要存下遊戲（ SAVE Y/N ），按下“Y”即可存入。

問：如何離開島上到達另一大島？

答：首先你必須到地底層，走入安全電腦中央的電腦室，即可見到安全電腦的螢幕，在螢幕下方你可見到三組數字，例如：83 25 15，再回去城鎭中，向居民探聽游擊隊員的家，如果居民知道，他會告訴你去城鎭的某一角落訪問。

找到了游擊隊員之家，且輸入乞丐給你的密

碼後，游擊隊員會要求你給他安全電腦的密碼，此時輸入 83 25 15 ，每組數字間必須留下一個空格。之後，游擊隊員將會給你一組傳送機的起動碼和一些忠告。最後依居民給你的消息在原野找出傳送機之所在，進入後按Ⓢ偵察，即可查出把守傳送機的敵軍，





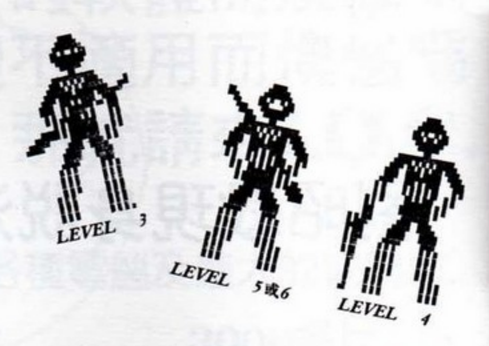
隨後即可展開一場昏天暗地的生死鬥，勝利後，進入傳送站，將起動碼依序輸入後，選擇所欲前往之島即可。

問：剛進入遊戲時，第一件事是什麼？打敵人；還是……？

答：立刻進入城鎮，切記，千萬別學藍波，一人單挑機械戰隊，你是不可能贏得勝利。馬上進城到地底層去找同伴，找上個七、八人組成一支隊伍，利用賭場賺取金錢，買五、六顆手榴彈和五、六盒藥箱，即可出城找敵人拼命，以賺取足夠升級的經驗。別在城鎮中找人搏鬥，搏鬥所能得到的經驗太少了。

問：如何尋找同伴？同伴如何升級？

答：到城鎮的地底層去。別傻了，地底層是給你找同伴用的，不是讓你去賺那安全局的 50 Gold。你可按Ⓟ呼叫，如果來的是饑民就給他七份食物，看他要不要加入？如果來的是强壯的通緝犯，那就好好打一場；如果是



突變人，那就替地底層清除一些廢物吧！另外還有一些增加同伴的方法，如：在原野攻擊敵人的精銳部隊等等，就靠你自己去發掘了。

每當在原野打贏一場戰鬥時，只要同伴的經驗足夠則會自動升級，並回復生命力，但普通人只能升到第三級。切記，只有在原野戰鬥結束時，同伴才能升級。

問：在剛開始時老是打不贏城鎮中的流氓，該如何是好？又每次落敗都會被洗刼一番，眞可恨！

答：在第一級時以你的實力是較難擊敗對手，如沒把握就利用飛鏢或音波，別吝嗇使用飛鏢，反正被擊敗也是被拿光，不用白不用，等你升上第二級就不需用到飛鏢了（太强的敵人例外）。如不想讓錢被搜括一空的話，就存到銀行去吧。

問：如何回升音波能量？如何提升其上限？如何使用？

答：在旅館休息或在野外紮營休息都可回復音波能量，尤其是在旅館，既可回復音波能量又可回復生命力，可說是一舉兩得呢！音波能量的上限只能在升級時有所提升。

如要使用音波可在適當時機按鈕，輸入音波

代碼即可，輸入格式如：348 ，記住；數字與數字間不可有空格。

問：搏鬥時如敵人生命太低則會退到牆角一動也不動，靠過去則會被揍，不打死他又不能結束，該如何是好？

答：相信每個玩家都會遇到這種情況，此時有四個方法：

㈠最簡單的方法就是補他一記飛鏢或一發子彈送他上西天。

㈡衝過去和他硬拼，但你必須有挨得起敵人一拳或一脚的生命力，否則只怕上西天的是你。

㈢利用音波。首先站在敵人前一步，按T發射音波中的EM波，然後馬上衝向前去，此時敵人尚未回復體力，只得眼睜睜的看你出拳。不過你的速度要快，否則等敵人體力回復，那就……。

㈣利用誘敵戰術，但較冒險，同時也要有靈



TR-5



MT-21



TX-10

敏的身手。其方法就是站在敵人前一步，然後再前進，引誘敵人攻擊後，馬上後退使其攻擊落空。重複數次以消耗敵人體力，再趁敵人來不及回復體力時攻擊即可。不過如果敵人的反應力比你高的話，只怕……。

問：如果在搏鬥或戰鬥中死亡了，如何利用以前的人物再進行遊戲？

答：如果在戰鬥中被擊斃或因其他因素死亡，只要在電腦要求你放入 Boot Disk 時關機即可（因爲人物已存入 Boot Disk ），再開機就可從你上次存回磁片的地方開始。如果是在城中和人搏鬥被打敗的話，那人只是昏迷而已，不久即會自動醒來，不必關機。

問：在戰鬥中如何移動人物？

答：將游標移到欲移動人物身上，按 SPACE BAR 定位，再按下欲移動之方向鍵即可。

問：在戰鬥中無法打敗對手，老是被K死，該如何是好？

答：在戰鬥時最好多準備一些裝備，如手榴彈、藥箱等，對普通人而言，最好的攻擊武器是手榴彈，而最具毀滅力的武器是飛彈，所有的敵人幾乎都是一彈斃命（＋6雷射加上連射裝置也可達相同的威力）。在編排隊伍時，儘量以三比一（我方三人與敵方一人在同一排）的陣式打擊敵人，如此方能以最大的攻擊力換來最小的傷害；隊伍的最前方受傷最嚴重，儘量以最高等級的人抵擋，第一級的人物是挨不起一枚能源彈的。

敵人在前幾回合大都會發射能源彈（能源太多），在此要特別小心MX－86型機械指揮官，其右手的核能砲威力比你的飛彈還大，幾乎沒有人能挨的起，核能砲的形狀比能源彈大很多，你可藉此辨別射出的爲能源彈或核能砲。如要與其對陣，就派等級低的擋在前方，反正橫豎都是死，派那麼高等級的送死幹嘛！（下轉65頁）



MX-45



MX-56

/編輯部譯



娛樂軟體世界的封神榜



第一章

在當今百家爭鳴的電腦軟體市場上，各家公司爲了引起玩家的購買慾，無不花樣百出：華麗的包裝、精美的小禮物、令人心動的折扣等，使得電腦市場陷入戰國時代般的紛亂。但在這一片混亂之中，却有一家公司仍以精良的品質獨樹一格，奠定了良好的口碑，那就是 Electronic Arts。

一提及 Electronic Arts 這個名字，你我的共同反應恐怕都是「EOA」這三個經常出現在標題畫面之前的大字，別出心裁的造型和細膩異常的繪製，隨著每個遊戲傳達給玩家一種必屬佳作的保證。那麼 EOA 公司所推出的每一套軟體都受到廣大玩家的喜愛囉？如果是泛指廣大的玩家，答案自然是肯定的；如果指每一位玩家，恐怕無人敢大聲回答。因爲每一位玩者喜好的類型不同，對遊戲的購買傾向自然不同，就以純動作型態的Marble Madness（瘋狂彈珠）而言，它就未必能移開駐足於Music Construction Set（組合式音樂枱）前的脚步；反之，縱使海頓再世，極力宣傳MCS的傳眞效果，恐怕也難挽回那顆瘋狂的心！

事實上，EOA 式特有的複雜架構，不但不會讓玩者反感，反而如磁鐵般深深吸引著他們，這種現

象也使得EOA 的遊戲在市場上無往不利。只有Marble Madness 和Robot Rascals 例外，此兩者一反EOA特有的硬派方式，而改走類似Epyx式的俏皮繪畫方式。不論如何，在過去這些年來，EOA 確實爲自己樹立了不可動搖的地位。

你不相信嗎？那不妨來看一看EOA琳琅滿目的產品：爲初學者而製作的Dark Lord、Wasteland、Autoduel 和Make Your Own Murder Party；折騰人的太空飛行模擬Starflight（星際航艦）；由Gahan Wilson 設計帶卡通色彩的Movie Maker（電影大師），及利用Movie Maker 所設計的產品。

但是假如我們現在到一家軟體專賣店去逛逛，你會發現EOA 似乎多了一個學生兄弟——Activision，有不少遊戲的型態都頗爲類似：

機車競賽類Racing Destruction Set／Fast Tracks

自我角色扮演Mind Mirror／Alter Ego（性格轉換記）

純動作Marble Madness／Spindizzy

文字冒險Amnesia／Mindshadow（心靈陰影）

高爾夫球World Tour Golf（世界高爾夫球巡迴賽）／Championship Golf（明星杯高爾夫球賽）

籃球One On One（籃球一對一）／GBA Championship Basketball（明星杯籃球賽）

音樂類Music Construction Set（組合式音樂枱）／The Music Studio

這或許不代表什麼意思，却是個値得深思的問題。

第二章

EOA 的產品之所以能大行其道，完全拜其他家公司和本身的智慧所賜，因爲它能吸收已發行遊戲的優點，將其巧妙的結合在一起，並融入EOA本身的特質，創造出另一番新的景象。以Dark Lord爲例，它結合了On-Line公司的Ulysses和Sirius Software 公司的Critical Mass 的古典性 以及Ultrasoft 公司的Mask of the Sun 的現代感，其餘並無獨到之處。再者，Bard's Tale（冰城傳奇）一如典型的神話冒險；Skyfox（火狐狸）、Arcticfox（極地之狐）又恰似市面上的動作射擊遊戲。如此細細看來，EOA 並不如想像中來得傑出了？



其實不然。EOA 能從同行中脫穎而出，主要得力於細膩的繪圖、深度的遊戲內容和困難程度的多樣化，這些條件深深吸引各種不同程度的玩家；簡言之，各種難易兼備和包羅萬象的產品，才是EOA 成功之處。就以高難度的遊戲而言，縱使令玩家十玩九敗，他們也能從遊戲的過程中得到許多樂趣；更重要的是，每一次成功的攻城掠地都能帶來莫大的成就感！



至於產品內容的多樣化，足以令你眼花撩亂，計有：傳統的棋盤遊戲Archon （巫師對弈）、輕鬆有趣的紙牌類Robot Rascals 、備受稱讚的音樂製作Music Construction Set、遭人抄襲的戰爭遊戲M.U.L.E（唐詰訶德）和Seven Cities of Gold(七座金城）、龐大到可玩上數年的太空飛行模擬Starflight 、專爲Amiga 機型而設計的Instant Music、耳目一新的棒球Earl Weaver Baseball等，不勝枚舉。

第三章

以下筆者就EOA 幾個較受歡迎的遊戲作一評論：

1. Moebius（忍者秘術）

這個具有東方神秘色彩的遊戲，由Origin 公司設計製作，再交給EOA 代爲發行，因此含有濃厚的創世紀味道。除此之外，還加入別出心裁、細膩倍至的打鬥場面，和創世紀之風格略有不同。

2. Marble Madness

雖然筆者並不是個動作遊戲迷，但是第一眼就深深被它迷住了。此遊戲原風行於大型電玩上，改寫到電腦之後，就由原本的圓形操作桿（Trac-ball）換成搖桿操縱彈珠的方位，在一塊不可預知的地區內戰戰兢兢行進著。唯C-64 的版本在繪圖上較不細膩，甚爲可惜！

3. Amnesia

對一個紐約客而言，可能會更喜愛Amnesia。這個以紐約爲背景的遊戲，雖然在內容上失去了一覽世界名勝的機會，却令玩者更熟悉紐約的大街小巷，Amnesia取材自Thomas M. Disch 的原著小說，文學氣息濃厚，雖是個文字遊戲，內容却生動有趣扣人心弦，在美國的雜誌上曾以“A Strange Woman Wants to Marry You ”爲廣告標題，怎不令人感到新鮮?!

4. Make Your Own Murder Party

謎？謎？謎？一連串的問號搞得你暈頭轉向，然而正當你一步步揭開謎底時，却突然發現自己可能就是這名兇手，到底怎麼回事呢？多大的震撼啊！此外，遊戲本身還可讓你自行設計人物的個性呢！

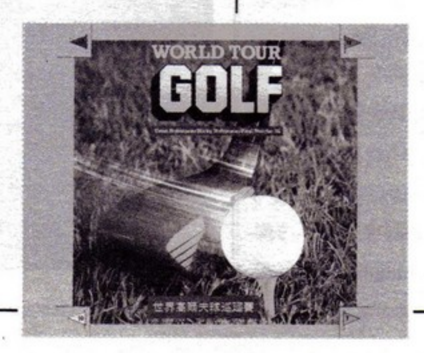
5. Bard's Tale Ⅱ

Bard's Tale 的續集，在第二代中又加入了一些新的特色和人物：地下層，法術和大法師Archmage，使得整個遊戲更具可看性，媲美創世紀和巫術系列，創造了冰城傳奇系列的遠大前景。

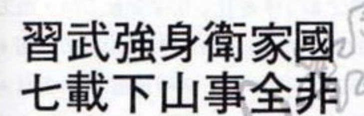
第四章

綜觀EOA的產品，眞可堪稱爲職業級的水準，純熟的設計技巧、絕佳的音效、精心製作的包裝和眞確的市場調查，都使得EOA 能在電玩界大放光芒。最重要的是，EOA知道怎樣製作一個好的遊戲，及如何將知識融入遊戲天地內，讓玩家從中得到樂趣和學問，它的成功不是沒有道理的！





／徐政棠



習武強身衛家國
七載下山事全非



亞力克斯的冒險

一、故事

話說一個名叫雅士利的國家，由於此國高山環繞，阻斷了對外界的交通，所以儼然成爲一處世外桃源，再加上過久了索然無味的太平日子，於是年輕好武的亞力克斯王子（以下簡稱亞力）自行離開皇宮，到國土邊境的高山上拜師學藝，勤練武術。

在亞力入山七年之後，漸漸練成了一種勁道剛强的拳法——布魯拳，這種拳法可以擊碎石塊，乃集各拳法之大成。亞力在興奮之餘，決定離開這座伴他七年的高山，回到他的家鄉。

在下山的途中，他碰到一位垂死的旅人，此人臨死前說出一句話：「達克城有危險……。」但達克城向來是雅士利王國中的和平樂園，難道在這七年中發生了什麼事嗎？在旅人的身上，亞力找到了一張雅士利王國的全圖以及一枚太陽石，不知道這塊神奇的石頭爲何會在此人的身上？但心急如焚的亞力克斯還是一路朝著達克城快速行去。

二、操作方法

1.當亞力在岸上時：

圓盤：控制亞力的行動方向。

Ⓐ鈕：使用武器攻擊。若沒有使用任何武器，則亞力會朝前方揮拳。

Ⓑ鈕：跳躍。按下的時間愈久，跳得愈高。若亞力坐在人



▼商店中出售三樣物品，你需要那一項？

力直昇機內，按一下Ⓑ鈕則代表踩一下踏板。

Pause：切換遊戲／地圖畫面。在地圖畫面中，你可以看到身上所有的金錢、物品，以及目前所在的位置。

2.當亞力在水中時：

圓盤：控制亞力在水中的行動方向。雖然亞力在水中不會溺死，但身子卻會不由自主的向上浮昇，所以很難控制。

Ⓐ鈕：出拳。

Ⓑ鈕：加速鈕。若你按著Ⓑ鈕不放，則亞力的游泳速度會增快許多。

3.當亞力騎上摩托車時：

圓盤：控制摩托車的前進速度。

Ⓑ鈕：跳躍。

三、魔法物品及工具介紹

亞力可在路途上找到或買到許多有效的工具，現在一一介紹如下（所有物品均無法在水中使用）：

1.戒指：戴在手上後，在揮拳之際會產生一道強大的力牆向前方飛去，可打破路上的石塊，並且能對付敵人。

2.測心球：亞力有了這個寶物之後，可以看出對方心中所想的事情，此乃對付勝負大王的重要物品，不可或缺。

3.電粉：可使亞力在一段時間內成為無敵狀況。此時的亞力雖不畏懼任何敵人的攻擊，但不能被刀山刺到，否則也會死亡。

4.神杖：用了神杖之後，亞力可在短時間內自由飛翔，是一項十分重要的工具。

5.魔法容器A：使用容器之後會出現八個小亞力助陣攻敵。

6.魔法容器B：使用之後亞力身邊會出現一個防護罩，效果和電粉相同，但此時亞力無法出拳。

7.直昇機：可使亞力飛翔於空中，但不易控制其高度，機上並備有武裝設備，而且沒有使用的限制，是



▼用直昇機在空中飛行，可取得不少錢袋。

▲你正在水中前進，別被大章魚抓到了！

▲這關若不用直昇機，你會白白短少許多金錢。

十分有用的工具。但是直昇機上方的螺旋槳不能受到撞擊。

8.摩托車：摩托車可衝破岩石，碾碎怪物，並能做某些程度以內的跳躍，是十分有用的工具。

9.小艇：河面上的交通工具，也有武器和跳躍的能力。

10.1 UP ：可使亞力的復活次數增加一次。

四、景物介紹

在亞力前往達克城的路途上會出現許多奇怪的生物或石塊，一一介紹如下：

1.▣：一路上都會見到這類的石塊。若石塊呈淡黃色，則亞力可用布魯拳打破，石塊碎裂之後要儘快拿取封在石塊內的金錢，否則金錢在過一段時間後會自動消失；若是粉紅色石塊則有其他用途，留待後述。

2.□：普通的淡黃石塊，可用布魯拳打碎；灰色石塊則無法用任何東西加以破壞。

3.Ⓢ：雅士利王國的金錢，大袋廿元，小袋十元，應儘量多取。

4.?：標有問號的石塊中可能隱藏著下列三種東西：①戒指；②一個小人，拿取後可增加一次復活機會；③死靈，能致亞力於死地的可怕怪物。

5.▣：骷髏石共有粉紅色和淡黃色二種。用拳頭打破淡黃色的骷髏石只會讓亞力暫時麻痺一陣；但一旦碰到粉紅色的骷髏石，就會立刻召出死靈。

6.○：圓石也有紅藍二種，紅色堅不可摧；藍色可被亞力擊破。小艇、直昇機的螺旋槳和摩托車一旦碰到紅色圓石，就會自行撞毀，但不會傷到亞力。

五、繼續之法

當亞力的復活次數減到零的時候，遊戲即宣告結束，必須從頭開始，這對漫長的旅途而言，實在是一項十分不利的因素。現在筆者教你一個方法：當畫面上出現 Game Over 字樣時，把圓盤向上按著不放，然後連按Ⓐ鈕8下，螢幕上會出現Continue Mode字樣，你就可從最後一人死掉的那一關重新開始。但是用此法繼續一次會花費四百塊錢，換句話說，若身上所有的金錢低於四百，則無法用這個方法來繼續玩下去。

六、遊戲攻略

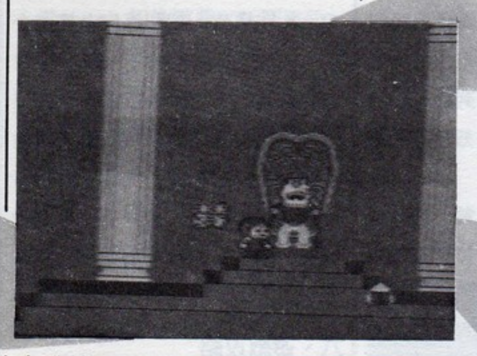
由於「亞力克斯的冒險」（Alex Kidd ，另譯「悟空鬥群魔」）這個遊戲共有十七關，要從頭講到尾實在過於繁複。所以我只在各大關中做一些重要提示，其餘的，就得



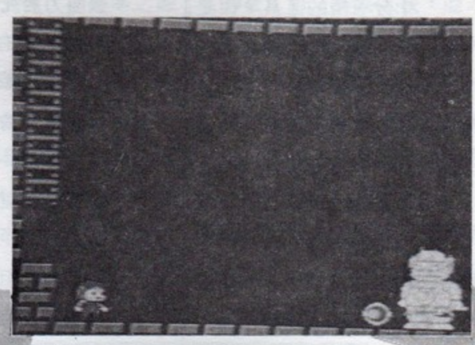
▲山洞內放置測心球的通道。

▲所有的魔法工具均在這照片裡。

靠各位讀者自行揣摩了（每一大關的分點均以拿到飯糰為界）。



▲黎拉國王，他送你一塊謎之石及飯糰



▲勝負大王死後，留下了月光石。

第一關：

第一關要從山上一直往下走。當你看到第一個標有問號的石塊時，打破它，裡面有一枚戒指，但最好不要立刻使用。別動其他問號，一路向下落，儘可能拿錢；落入水中再向右游去，就可過這一關。

第二關：

先使用戒指，然後再進入商店（站在店門前，將圓盤往上扳卽可入店），買下戒指和電粉（用身體去觸碰該項物品卽可購得），然後離開商店，用戒指掃除路上的障礙。當你到達最右方時，會碰到一個勝負大王（卽侵略雅士利王國軍隊的首領）的手下，要和你以猜拳決勝負，別怕！第一次出石頭，第二次出剪刀，卽可輕鬆過關。

第三關：

此關也是在水中進行的，打破第一個標有問號的石塊，裡面有個小人，你就可以再增加一次復活的機會。一路向右方前進時，沿路必須小心兩隻大章魚的觸脚，別被它抓到了！

第四關：

本關是在湖中的小島上進行，只要你在跳躍的時候多加注意，一定不成問題。在這關的盡頭是亞力師父的住處，他會送你一架直昇機和一個飯糰。

第五關：

藉著上一關直昇機之助，你可以在這一關拿到許多懸掛在空中的錢袋，但千萬別讓螺旋槳被撞到。

第六關：

進入商店買下直昇機和魔法容器A（共三百塊），若你的手頭仍有一千多塊的話，不妨花五百塊來增加一次復活的機會。另外，在本關途中有一個問號，一定要拿，因為它亦可增加一次復活機會。用直昇機飛到盡頭之後，必須自行撞毀它，否則無法通過小路。在這一關中你要對付一隻迎面衝來的牛，用布魯拳擊牛八下，才能夠過關。

第七關：

這一關是在洞穴中進行。先使用戒指，然後打破第一個標有問號的石塊，裡面也有一枚戒指。至於要拿取測心球時必須儘量打破上方的石塊，直到測心球左上方的石塊缺了一角，才能站在裂縫的左方，向右直衝進入縫內。進入縫內取得測心球之後，向右邊走，就會自動出現一條通路。到達洞穴盡頭後，藉著測心術你可以看出對方要出什麼，但是對手往往在雙方揮拳時又改變心意，你必須立刻改變自己的心意，才不致於落敗。

第八關：

這是最難跳的一關，所以你應該在剛開始時進入商店買下神杖（最

好別買摩托車，因爲它不易控制）。在這一段路途上你必須很小心，有的石塊不可破壞，要用它來做墊脚石。末尾有一個大巨人，你可以用魔法容器A或戒指來對付他。

第九關：

一路坐小船拿湖面上的錢袋，但很容易落入水中。

第十關：

進入商店買下直昇機和魔法容器B。在這一關有五、六朵會定期擊下閃電的黑雲，你必須小心躱過。最後你必須自毀直昇機，才能和對方以猜拳決勝負。

第十一關：

達克城，以圖㈠之號碼代表前進路線，並以各號碼所標示的房間做重點提示：

①一進入房間要儘快向右衝，但別召出死靈。

②要注意！先想好打破那幾塊石頭才能跳上去。

③跳躍時Ⓑ鈕只能輕壓一下，否則很容易死亡。

④正確的路途是向下走，但不妨先去右方看看。

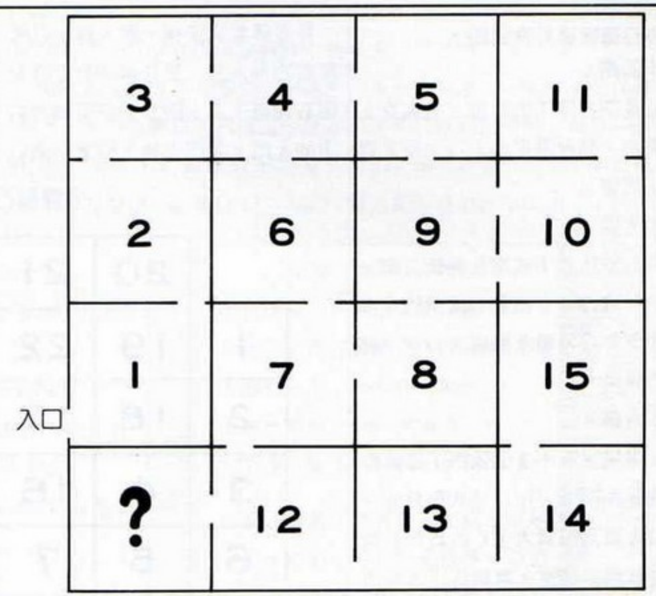
⑤房間內之小人可增加一次復活機會，但要小心。

⑥跳上右方的樓梯。

⑦向右走，小心地上的三個火球。

⑧小心火球，向上走。

⑨擊破右方中央的石塊，向右走。



達克城行進路線

⑩別碰下方的問號，向上走。

⑪跳到上方，用拳頭打擊水紋和小魚的標誌，即可救出牢內的伊魯。回到第六室，在左上角會出現奏章。

⑫向右走。

⑬動作快一點。

⑭看準火球的動向再做行動。

⑮鎮守達克城的怪物。和他猜拳得勝之後，他會施法使自己的頭飛入空中，此時用布魯拳擊中三次，才能徹底地打敗他。

？：你想進入這個房間嗎？自己試試看！

第十二關：

這一關末尾的嘍囉猜拳輸了之後，會使自己的頭以V字形快速移動，身子並會射出子彈，小心應付！

第十三關：



▲ 謎之石上的花紋。

小心駕駛直昇機過關。

第十四關：

這是黎拉國王的皇宮。若你身上有奏章，他會送你謎之石；反之則召出死靈。

第十五關：

進入商店買下戒指和神杖；這一關可以取得許多錢袋；末尾的嘍囉會在揮拳時連續改變兩次心意，要小心應付。

第十六關：

大魔城。我不多做說明，除非你能通過㉚室內的刀山，否則你只有一次機會遇到勝負大王（因爲你必須用神杖飛過㉔室，繼續玩下去時用過的神杖不會再度出現。）

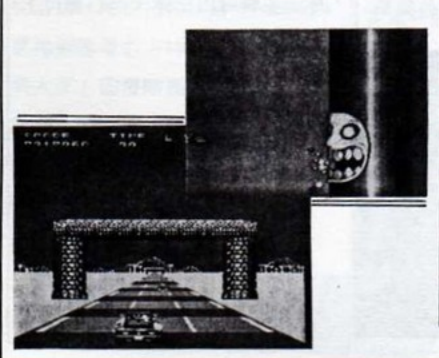
第十七關：

打敗勝負大王後，潛入湖中打死湖底的牛人魚。然後藉著身上的太陽石和魔王身上的月光石可開啓右方的大門。入門之後，照著謎之石上面的標誌（從右上到左下）依序踏動地面上的機關，皇冠就會出現在左上角，取得皇冠之後遊戲即告結束。

大魔城行進路線

	20	21	24	25	28
1	19	22	23	26	27
2	18	17			
3	4	16	15		
6	5	7	14	13	12
		8	9	10	11

TOP 10 SEGA



上月名次	本月名次	遊戲名稱
一	1	高速賽車
1	2	職業棒球
一	3	幻想空間Ⅱ（快樂小飛碟Ⅱ）
2	4	洛基
一	5	あんみつ姫
6	6	魔界列傳
5	7	赤色光彈一吉利旺
3	8	越野機車賽
一	9	職業高爾夫
7	10	打磚塊

台北—東京零時差

自從「精訊電腦」於第十一期開闢「SEGA」專欄以來，多少汲汲追求高品質遊戲的玩家，莫不爲其細緻的立體動畫而讚歎不已；多少渴求新奇的心，四處找尋SEGA的卡匣，但失望總是伴著興奮而來。因爲台灣現有的SEGA卡匣幾乎泰半已是問市半年以上，新卡匣的貧乏使得不少SEGA的玩家慨歎「英雄無用武之地！」

有鑑於此，本刊特設立「台北——東京零時差／SEGA卡匣代購專案」，凡有意購買下列原版卡匣者，請親洽或郵撥本社，郵撥者請註明卡匣名稱、數量及詳細地址、電話，預付訂金五佰元，兩週後取貨。若有疑問，請電洽 511-4012 精訊電腦雜誌社李先生。

1M／NT$1,200
①超級冒險島(Super Wonder Boy)
②網球(Tennis)
③排球(Great Volley Ball)
④超能力女刑警Ⅱ(スケバレ刑事Ⅱ)
⑤黑瑪瑙(The Black Onyx)
⑥福爾摩斯探案(ロレッタの肖像)
⑦赤色光彈(Zillion)
⑨魔界列傳
⑩職業棒球(The Pro-Baseball)

2M／NT$1,300
①打磚塊(Woody Pop)✳
②亞力克斯的冒險(Alex Kidd)✳
③越野機車(Enduro Racer)
④瘋狂飛車(Out Run)
⑤幻想空間Ⅱ(Fantasy Zone Ⅱ)
△標✳者爲1M容量，但隨卡附贈品。打磚塊附旋轉式搖桿，亞力克斯的冒險則附一個專用控制器

(上接55頁)

技巧篇

㈠在第三大島的游擊基地可以買到連射裝置及方向儀，但由於價格不低，身上所攜帶的金幣又有限，如想多買幾副，必須往返基地城鎮數趟，頗爲費時。作者特在基地上方造了一座城鎮，以方便出入。另外，有些玩家進入不了第六大島，可能是Luck 屬性分配太低導致傳送時被送至??。以下是消除傳送時的檢查程式，首先請以DOS3.3開機，輸入此一程式：

```
10 D$ = CHR$(4):HOME
20 PRINT D$; "BLOAD G-3"
30 COLOR = 15 : PLOT 5,8
40 PRINT D$ ; "BSAVE G-3 , A$400,
   L$400"
50 PRINT D$ ; "BLOAD G-6"
60 COLOR=3 : PLOT 1,24
70 PRINT D$; "BSAVE G-6,A$400,
   L$400"
80 HOME : NEW
```

放入「星河戰士」的SIDE A 後，撕開防寫保護貼紙，輸入RUN，等磁碟機停止轉動游標再度出現即可。

㈡在衞星的第一層有一座故障的電梯，如果你無法找到其餘電梯，現在教你如何使該電梯「復活」。首先以DOS 3.3開機，放入「星河戰士」的SIDE D，撕開防寫保護貼紙後輸入：

```
LOAD GRX-M1 [RETURN]
25 POKE 48624,1 [RETURN]
SAVE GRX-M1 [RETURN]
```



/漢斯

死亡陷阱窟傳奇
鎔鑄神杖搶先機

在往 Ephesus 的路上，麗莎就一路埋怨著：「那個智者眞是會騙錢，花了五千塊金幣的代價，竟然只是告訴我們 Tombs 在 Ephesus 城中央的 Dark Temple，那在我們第一次前去探訪時就已知道了。」「別生氣，麗莎，他總算給了我們一個確定的目標，省得我們不知該從何處開始，反正錢財乃身外之物嘛！留著也沒什麼用。」我這樣安慰著麗莎，一路聊著聊著，我們進入了這個不適合人來的地方——Tombs。

經過一條長而陰暗的甬道之後，我們進入了一個大房間，裏面充滿了旋轉點，在其中的一個小隔間(A)裏，我們遇到了這裏的第一個魔嘴，它說：「你好，人類，這陷阱是那些不小心的人的墳墓。小心！別因一時不注意而毀滅在裏面了。」歷經半日辛苦的探索之後，麗莎終於畫出了這塊令人厭煩的區域的地圖。我們在 B 點找到了往（N13, E0）的傳送點。

通過一長排相連的房間之後，我們進入了一間大而漆黑的房間裏，又耽誤了我們不少時間，所幸這裏的怪物不是很多，我們還能應付得了。

接下來在 C－F 點的牆上我們陸續看到了以下的四句詩：

The snare of death spins right in whole,
As fire-ones feast on the deadman's soul,
Yet savage words can cut the rock ,
And feathers split the deadman's block.

雖然大家對這幾句詩都不甚明瞭，但麗莎還是忠實地將它記錄下來。接著我們又穿過了一大堆相連的小房間，强森一邊走一邊罵了好久，不過，總算都過去了。我們又花了幾個小時來探索南方的這一大塊區域，可惜沒有太大的價值。一進入G點的小房間時我們聽到了一個低沈的聲音說：「在有毒的傢伙之後，檢查你們的身上有什麼特殊的東西。」布魯斯說他查不到聲音的來源，而使得這個訊息更具有神秘性。

H點有個雕像問我們P字母開頭的城市名字，麗莎翻了翻，說是Philippi ，喬依言回答，於是雕像說：「第一個陷阱位在Tombs 的第三層。」雖然這個訊息並不十分有用，但總是給了我們一份資料。然後我們由I點傳送到（N 18,E15 ）的小房間去。

走出小房間後，發現這裏還有十八間相同的房間，藉著瑪蓮的法術協助，我們避開了許多危險，來到J點，有一個魔嘴對我們說：「事情會在沒注意時變化，但並非總是好的。」它消失之後，布魯斯覺得不太對勁，施了SCSI的法術視察，這才發現大家已經往下降了一層。

喬說：「眞是厲害，若不是剛剛布魯斯心血來潮，施了法術檢查，否則還眞難發現這裏和上一層有什麼兩樣呢！」我要他停止說話，因爲在地下城中待太久不是好事，趁大家的身體狀況還好時，我們又繼續探索這個地下城。

很快的，我們在A點找到了往上的地門，大家也就不再擔心如何回去的問題，然後在B點我們看到了一段奇怪的文字訊息："The strange mage wants two words：What Tracheam did ，an answer to the paradox, and what word he said at the end of things."麗莎一邊記錄一邊說：「這是指四號城Colosse 那名法師所要的兩件事，現在還不曉得是什麼意思，不過，等其他訊息出現時也許答案就會很明顯了。」

我們從（N 17 ，E0 ）的們進入了一個很糟的房間，裏面又是陷阱又是旋轉點，還有一些降低生命或法術力量的特殊作用區，我們以最快的速度通過，但仍然受了不少的損傷。從C點的一個魔嘴口中得到了一段關於神杖的線索："The test of time





has laid to waste the power of the true wand. Only the one can save it, yet at a cost of losing his old self. ”這個訊息似乎沒有什麼大用處，但總是對我們產生了相當大的鼓舞作用，因爲這是第一個有關神杖的訊息。

接下來在D點我們得到了另一個訊息：“ The great T had, at the end of things, to beg , with a kind word. ” 我想，這該和我們在B點找到的訊息有關，只可惜還不夠完整。從E點傳送到F點，在一個相同的小房間中我們又找到了另一個訊息(G)：“He was told to burn, and in that paradox knew a multitude of solutions. ” 我們繼續從H→I，J→K，L→M，才在N點的房間找到第四段訊息：“The great one knew success at all point. Defeat was never etched on his destiny. ” 再從0→9，我們找到了最後一段訊息(Q)：“Tracheam's task was always reversed. This is the paradox. ” 但我實在是看得頭昏了，希望瑪蓮或麗莎能解出這個謎語，也許我們該回冒險者之家好好的想一想。

緊接著我們在R點找到了往下的樓梯，可是我們不敢貿然地下去，因爲大家都已經不太行了，但我們仍然設法把這層墓穴探索完。於是我們又在S點遇到一名自稱Keymaster 的老傢伙，他開口要了五萬塊的金幣，竟只是要賣給我們一件小東西！强森拿起劍就想殺過去，給他一個血的教訓，但爲顧全大局我阻止了他，並要大家湊錢買下那物品，因爲那物品對我們可能很有用。

回到冒險者之家，我們判斷剛剛買的 Master key 可用來開啓許多的城門，五萬元雖貴了些，但不買也沒辦法了。爲了恢復大家的健康和法力，我們到神殿和能量中心去，又花了一筆爲數不小的金幣，唉！日子可眞不好過。

我們又繼續探索地下墓穴的第三層，一到下面，就遇到許多死屍復活類的怪物，常會吸取我們的經驗等級，因此一出手就得先除掉這類的怪物，否則又得回到神殿去接受敲詐，我們才不願意呢！

樓梯的四個方向各有一扇門，我決定先往北邊探查，想不到竟是一大堆麻煩的小房間，但我們找到了三句訊息：

A：“Age before all others when the time is short.For the last must be first”.

B：“The won flame in ancient grip, might cause the cloudy one to slip ……”

C：“A party of sick people might escape where the healthy fail.”

接下來我們往樓梯的東西兩邊探索，一些討厭的傳送點和旋轉點干擾著我們，但我們終於找到D點以便傳送到E點，找到F點的一個訊息：“ The staff of old, once lost, once sold, name it to he of purest gold.” 我看了實在很想嘆氣，每個字都看得懂，但我們都不明白寫下這些話的人到底想表達些什麼。

當我們再往南探索時，進入了一大片黑暗區域，在G點我們聽到了一句話：“And the old shall lead the way.” 大家本想繼續探險下去，但我和

喬都在剛才的戰鬥中被吸走了等級，只得先回神殿治療再作打算。

重整旗鼓之後，我們決定不再往那片黑暗區前進，改由H點往北探險，於是我們在I點遇到了一名穿著純金絲質長袍的老人，他正以火球完成一個危險的魔術。他問我們：“The name of it is the staff of …”並等我們回答。我們沈默了一會兒，布魯斯叫道：「純金的傢伙，就是他！ staff of old，“old”。」我也想起了先前所得到的訊息，我回答他 old，他很高興的笑了起來，說：「很正確，到野外的智者那兒去問他Fanskar，智者會跟你要代價，但這消息十分有價值。」說完話後，他就消失了。他似乎是指出我們的下一個目標和 Fanskar 有關，不過這可以等這裏結束之後再說，於是我們又繼續前進。

從J傳送到K，我們又花了不少時間探索附近的地方，但一無所獲。最後我們進入了一條長而曲折的通道，雖然大家不甚願意走這條路，但最重要的地方總是難以到達的。最後我們在道路盡頭的L點傳送到M點，進入了第一個存放神杖碎片的死亡陷阱。

M點有個煩惱的臉說：「你的時候快到了，人類。給我答案，或是毀滅。」我們都瞭解到事情的嚴重性，如果我們找不出答案，我們會全死在這裏。



我們立即開始探索這塊區域，在N點我們遇到了一名老人，他要求加入我們，雖然大家不太願意，但由於瑪蓮的堅持，我們接受了這個老傢伙的要求，並讓他帶領隊伍。接下來在O點有個汚穢的水池，喝了之後會中毒，但許多提示似乎都要我們喝，也沒有別的選擇了。

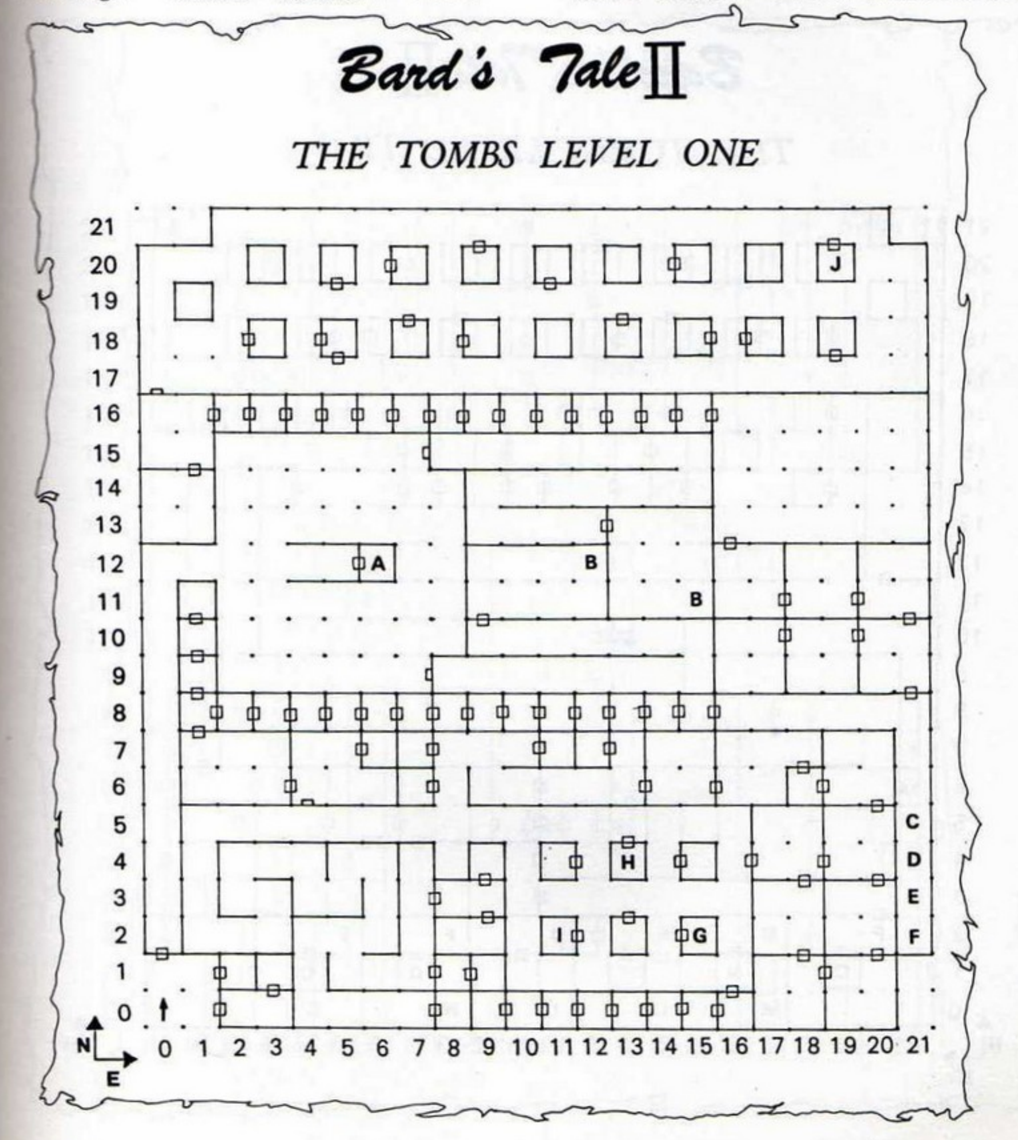
接下來在P點我們遭遇到一名有毒的巨人(Toxic Giant)，在不得已的狀況下，我們殺了他。之後，用法術治好我們身上的毒傷，我們發現背包裏多了一把奇特的火把(Torch)，瑪蓮像發現了什麼寶貝似的，將火把交給前面的老頭，並要大家回到M點去。果然，那張煩惱的臉再度出現，說：「非常令人難忘，你的路這時候已經非常明顯，但我的時候到了。」它消失後，我們找到了往Q點的路，也找到了第一片破碎的神杖碎片(Sgmt 1)。布魯斯說這塊神杖的碎片可施出Wizard Wall (WZWA)的法術，我們終於完成了第一部份的工作。

回到首都Tangramayne，我們開始計議下一步的行動。强森說：「我不想再去找智者，講幾句廢話也要那麼多錢，講的話又沒什麼用，哼！只是個坑人的老傢伙！」我接著說：「也許我們已經知道了Fanskar的城堡所在，麗莎，是不是？」這時麗莎正低頭看著地圖，聽到我叫她，才抬起頭來說：「沒錯，我斷定在(N 26，E 17)的那座城堡就是Fanskar 的城堡，大夥兒去看看就知道了。」於是在稍事休息之後，我們到達Fanskar的城堡之外。

進去之後，眼前是一條左右都是門的長形通道，左右兩邊的門都探索過之後，我眞覺得我們只是在浪費時間罷了！只在A點得到了唯一有用的訊息：「問智者Dargoth。」接下來往北，進入了一大片黑暗區域，而且有許多旋轉點在干擾我們的行動，

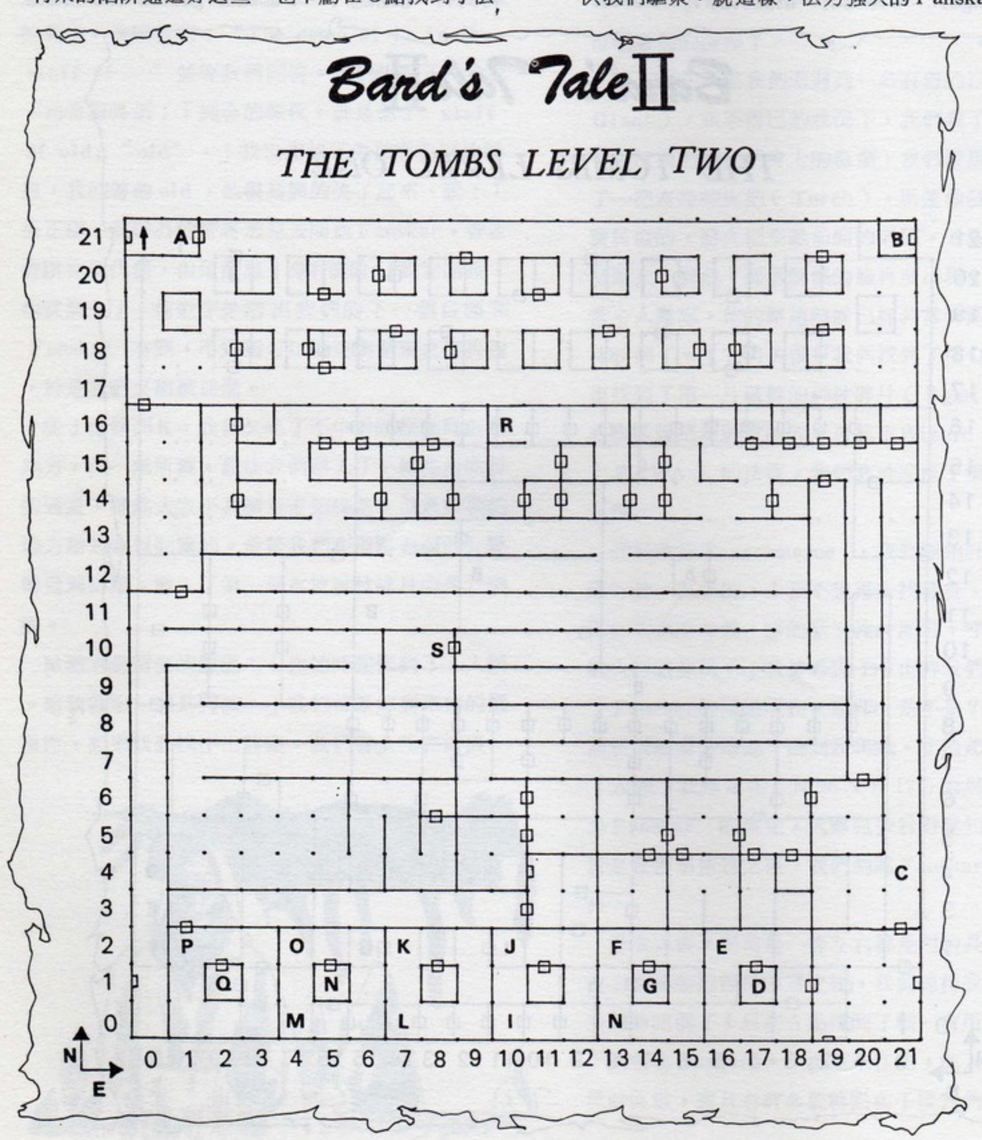
每走幾步麗莎就得用SCSI的法術定位一次，但終於定出大概的地圖。其中B點的牆上刻著這樣的訊息："Far right and left hazardous, when time run short , yet in the far corner is knowledge. " C點則有一個魔嘴說："Ponder this, the white shall lie, and this knowledge reflects your only answer."

我們都學會了在沒遇到問題之前不去想那些線索是怎麼回事，因此我們繼續往北探索。在D點我們得到另一段訊息："Fanskar guards the death



snare with his very life.”從E傳到F，繞過門後，我們進入了一間大房間，通過時布魯斯等三人的法力點數不斷降低，使我們的實力大減，大家都希望回來時不必再經過此處。

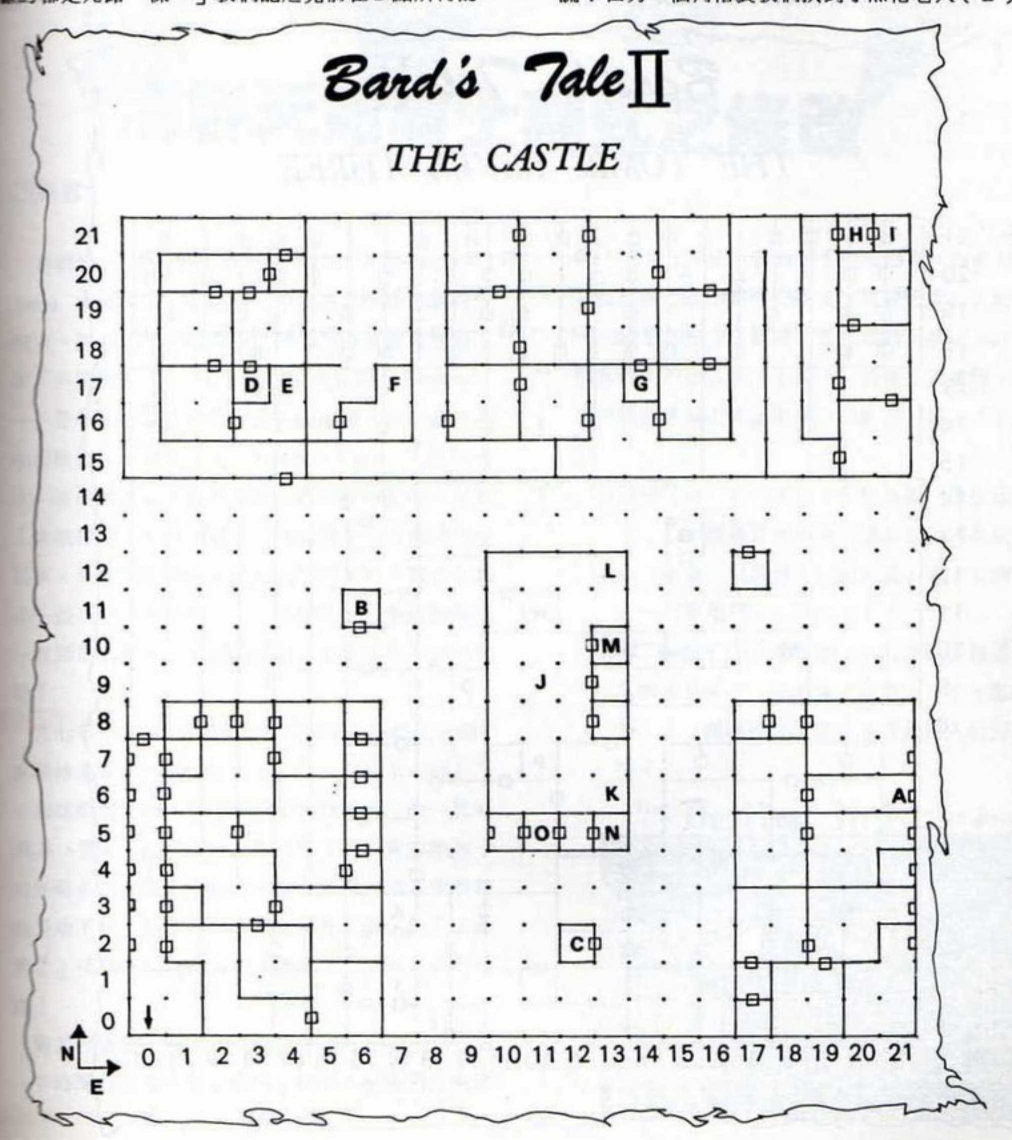
再來的陷阱通道好過些，也幸虧在G點找到了法力回升區，否則光靠Mage Staff 的幫助，還是沒辦法把我們的狀況恢復到最佳。在H點Fanskar和他的朋友親自出來對付我們，那眞是艱苦的一戰。在Fanskar將死之際，我要布魯斯控制他的心神以供我們驅策，就這樣，法力强大的Fanskar成了我



們的伙伴。

終於，我們從Ｉ點傳送到Ｊ點，並且聽到一個聲音說：「歡迎你，人類，到這第二個陷阱來。從三個門中選擇一個，但只有一個通往碎片的所在，其餘的都是死路一條。」我們記起先前在Ｂ點所得的訊息，因此我們先到各處去查看。

在Ｋ點的角落我們遇到一名穿白袍的老人，他說：「穿黑袍的傢伙說眞話。」但由於Ｃ點的訊息表示白袍老者說謊，因此我們一致認爲黑袍人也將說謊！在另一個角落裏我們找到了黑袍老人（Ｌ），



他說右邊的路是安全的，加上前面的一些線索，我們決定走左邊的門，於是我們又從M傳送到N，很快的便在O點取得神杖的第二片碎片（Sgmt 2），打道回Tangramayne的冒險者之家。

布魯斯鑑定過那片神杖碎片之後，斷定它可增加持用者的防護能力，只可惜和第一片一樣只有Archmage才能使用，雖然剛才大家都升了不少等級，但目前仍沒人能使用神杖碎片，不過不會太久了。

明天，該會是個好天氣，我們又將迎向另一場挑戰。Lagoth Zanta，等著我們吧！

Bard's Tale II

THE TOMBS LEVEL THREE



/吳浩彰



淺談天命勇士程式之修改

□前言

美國的Electronic Arts（EOA）與Broderbund 兩家公司，同列爲八位元中寫娛樂軟體的佼佼者，但EOA 的遊戲多以動作射擊遊戲爲主力，如「巫術對奕」（Archon）、火狐狸（Skyfox）……等等，鮮少有角色扮演遊戲出現，一直到八六年初推出「冰城傳奇」（Bard's Tale ）之後，才一改傳統邁入了角色扮演遊戲的行列之中。果然「冰城傳奇」也很爭氣，一度榮膺全美遊戲排行榜冠軍，相信不少讀者也玩過這個遊戲吧！對於它其中一些耳目一新的設計——特別隊員、魔法物品與一些稀奇古怪能力不同的怪物，必定久久不能忘懷吧！

八七年初EOA公司又堂堂推出衆人期盼已久的「冰城傳奇Ⅱ——天命勇士」（Destiny Knight ）。在這個續集中，除了維持「冰城傳奇」的一貫風格外，還做了一些突破性的改革，如法術的增加、特別隊員可成爲永久隊員、城市變爲六個，更厲害的是地下城由原先十六個擴充爲廿五個，使「天命勇士」成爲兩片四面的龐大遊戲，玩起來必定更過癮！

對於我這個標準的文字冒險遊戲迷而言，這個暑假的一半時間自然是把它「奮鬥」掉了。不過用力啊用力！用力了半天，遭遇到了重重困難，自然是憑著一股堅忍不拔的毅力和對文字冒險遊戲的天份（嘔……聽了想吐），衝破了重重難關，最後到達了一個死角，再也進展不下去了。於是天天奮鬥，死不相信我居然過不去，但是日起無功，產生了下列症狀：

㈠第一階段（死不灰心、不屈不撓、勇往直前期）：心中壓根兒不相信我這個高手居然玩不過去，定是一時疏忽，以致於讓「它」有機可乘，……不相信……再上！！！

㈡第二階段（怨天尤人期）：開始懷疑寫這個遊戲的人是瘋子，居然連我這高手（不，應該說是天才）都過不去，那全世界還有人玩得過去嗎？

The Destiny Knight Editor
by H.C.Wu
Copyright (c) 1986, 1987
Interplay Productions

㈢第三階段（自我懷疑期）：開始懷疑自己是瘋子，居然玩這種遊戲？

㈣第四階段（悲慘下場期）：開始啊達…！啊達達……！

附註：如果各位讀者發現自己或朋友有上列症狀，請不要等閒視之，必須儘速就醫，以免到了第四期，那就回天乏術了。

筆者我本來也出現初期輕微症狀，還好本人抵抗力特强外加發現得早，已於日前痊癒。病癒之後，眞是心有未甘啊！於是大肆動工，開始最後一道殺手鐗──改遊戲。相信常常改遊戲的人都知道，一開始自然是用NIBBLE AWAY，CIA等等有Sector Editor功能的程式尋找人物的名字，然後看到了一大堆似曾相識的Data，自然是嘿嘿……，不在話下。於是照舊，依照以往貫例，啓動了Game Editor ── CIA，準備大肆修改；打入搜尋字串後，就去喝茶，只等「嗶」一響，便準備大大修改一番了。

數十秒後……

不料 NOT FOUND 這幾個大字，赫然出現眼前，驚得我險些將滿口茶水噴出；於是改用其他字串，如名字倒寫啦，用Low Hex 來代替High Hex ……等等，甚至用EOR 的方法啦…，最後，果然發現，自己終於成功地──失敗了！！！

沒關係，本山人還有最最最後一道法寶便是── Boot Trace（我想Boot Trace 大家應當不太陌生吧！萬一不幸不太熟，請到坊間書店找找看這方面的書，應該是可以輕易找到。）經過了千辛萬苦，披荆斬棘，終於找到了資料型態的儲存。由於悶氣難消，不僅找到了人物資料，連怪物資料，特別隊員、物品、和地圖等，也順便一起揪出來，然後又花費了一個多星期的工夫，終於完成了這個修改程式──Destiny Knight Editor！

□編輯程式簡介

程式放入磁碟機，打開您的Apple Ⅱ，稍後，您就可看到電腦顯示：Display Low Case ？（顯示小寫字母嗎？）請打入Y 或 N；接著問1 或 2 Drive（1或2台磁碟機），打入1或2即可，在回答問題後，便進入主畫面。主畫面中，有四個選擇項，分別是⑴人物編修⑵怪物編修⑶物品編修⑷地圖繪製者，按下1～4號鍵，便可選擇其中一項功能，進入下一個畫面。

```
DESTINY KNIGHT MAIN MENU
========================================

  (1) Character editor
  (2) Monster editor
  (3) Item editor
  (4) Map creater

    Please choose one fuction -->

========================================
```

▲主畫面。

(1) 人物編修 *(Character Editor)*

首先鍵入1，讓我們進入人物編修程式，好好發揮一下。在磁碟機轉動一會兒後，出現人物編修畫面一，在本畫面，您有三種選擇：

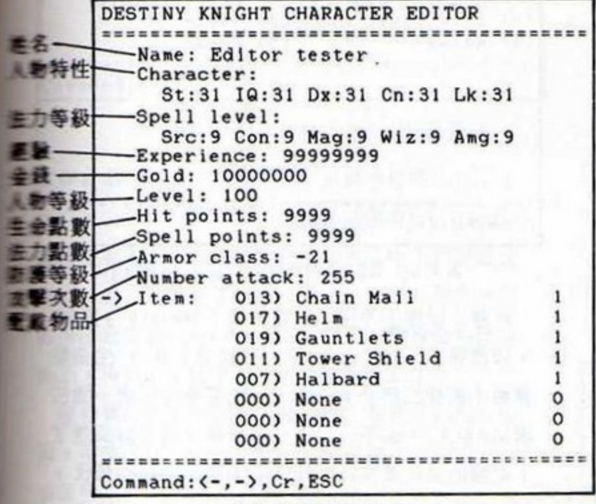
E：開始編輯人物。

S：將改好的人物存回磁片。

Q：回主畫面。

其實電腦已將此三指令印在最下面一行，以後每

進入新的一個畫面，下方指令表也會隨著改變，因此您不必擔心會遺忘了任何指令。接著我們按下Ⓔ鍵，電腦會要求您放入Destiny Knight Side 2，也就是人物磁片，放入磁片，按下任何鍵，一會兒，您磁片中的英雄（不論死的或活的）會一起進入記憶體中。這時您會發現下方指令表又有變化，再用⊟⊟來上下選擇欲修改的人物，按下 RETURN 後，便可開始「整修」人物，若是您不小心誤入本功能，可按 ESC 回到畫面一（利用 ESC 鍵，可返回到前一個畫面）。



```
DESTINY KNIGHT CHARACTER EDITOR
========================================
  Name: Editor tester
  Character:
    St:31 IQ:31 Dx:31 Cn:31 Lk:31
  Spell level:
    Src:9 Con:9 Mag:9 Wiz:9 Amg:9
  Experience: 99999999
  Gold: 10000000
  Level: 100
  Hit points: 9999
  Spell points: 9999
  Armor class: -21
  Number attack: 255
->Item:     013) Chain Mail        1
            017) Helm              1
            019) Gauntlets         1
            011) Tower Shield      1
            007) Halbard           1
            000) None              0
            000) None              0
            000) None              0
========================================
Command:<-,->,Cr,ESC
```


▲人物編修項目的細節。

在上表中，我們可看到Editor Tester 已經成了超人，尤其可以注意到，人物特性通常由經驗升級，最多只有十八點而已，而我們卻准許改到三十一點爲最上限。這些屬性或許沒有太大影響，但是靈敏度這方面可就重要極了，它決定了防護等級（Armor Class）的高低，更決定了出手的先後。若您是個有經驗的玩家，便可知到了後面的地下城，怪物差不多都比您先出手，因此常常是寶劍尚未出鞘便已含恨九泉了，這項屬性的高低，自然是重要無比。在人物特性此欄下面是法力等級，令筆者驚訝的是，原先不能施法的人，經過等級改變後，竟然都能施法了，例如上例的Editor Tester，便儼然是一名戰士兼大法師了；若您對於人物施法能力忍無可忍時，也只有「忍痛」修改此項了。至於下面的數欄，相信筆者不說，大家也都知道怎樣動手了吧？！

至於物品（Item）此項，當您選擇了此功能，您會發現——>（游標），跑到了(A)這個位置，然後按下 RETURN ，輸入0～127 中任一號碼，也就是物品代號，便可改變或產生該物品，而0號物品便是None ，也就是使物品消失。在代號鍵入後，接著游標會跳到(B)這個位置，您有0～(3)這四個數字鍵可鍵入，分別代表的意義是：

(0)放下此物品。

(1)配戴此物品。

(2)無法使用此物品。

(3)未知物。

現在，相信您已能隨心所欲的控制所需的物品了吧！

註：物品代碼將在Item Editor 一一列出。

上面 Editor Tester 這個人，已經改得面目全非，太不像話，當然這只是示範，若您眞想享受「天命勇士」的樂趣，最好不要修改，否則也只改一點點，才能保有文字冒險遊戲的樂趣！

我想一定有讀者不禁要問，如果有人物死了怎麼辦呢？在剛才的畫面中並未提到，這眞是筆者一時疏忽，忘了弄上去。不過，您可以將錢多放些，然後進入遊戲找神殿使人復活，反正有錢能使「神」推磨嘛！但是讀者需注意一點，您的人物等級（Level）不要改的太離譜，否則救一個人，花了上千萬元甚至上億，筆者恕不負責！

當您修改滿意，大功告成後，連按兩下 ESC ，

便可回畫面一，然後按下Ⓢ，依電腦指示放入磁片後，按下任一鍵，一會兒，便完成遊戲貯存。這時按下Ⓠ鍵，即可返回主畫面。

(2) **怪物編修** *(Monster Editor)*

讓我們再鍵入②，進入怪物修改（Monster Editor）程式中，稍後，便可看到畫面一。在本畫面中，也有三個選擇：

Ⓔ：進入編修怪物狀態，按下此鍵後，電腦會再要求您輸入⑴～㉕號地下城號碼，這些地下城都已列在螢幕上了，您可選擇任一個地下城中的怪物來修改。

Ⓢ：將怪物存入磁片中。

Ⓠ：回主畫面。

接下來我們選擇了25號Destiny Stone 3 來修改，以下便是Destiny Stone 3 中怪物的清單：

```
DESTINY KNIGHT MONSTER EDITOR
========================================

-> Kiel Mastermage       Vapra Guard
   Ybarra the Mage       Flamra Guard
   Elik the Great        Father Kringle
   Baylor the Bold       King Giant
   Storal Sorcerer       Zen Master
   Wacum the Wiz
   Scarlet Bard
   Lifesucker
   Pet Dragon
   Sauron
   Knave of Swords
   Stonra Guard

========================================
Command:<-,->,Cr,ESC
```

▲Destiny Stone⑶的怪物清單。

上表中，我們看到了一些稀奇古怪，未曾見過的怪物名稱，而且都蠻唬人的，如什麼Great、Farther、King、Master 等等傢伙一大堆的，看起來好像都是怪物中等級最高的。如果讀者不相信，我們便將游標對準 Kiel Mastermage 壓下 RETURN 鍵看看到底怎麼回事：

```
DESTINY KNIGHT MONSTER EDITOR
========================================
-> Name: Kiel Mastermage
   Min hit points: 767
   Max hit points: 2814
   Armor class: -19
   Number attack: 1
   Damage & Dexity: 96
   Special: 0
(0) Normal              (5) Possession
(1) Poison              (6) Stone
(2) Level drain         (7) Critical hit
(3) Insanity            (8) Item-Zot
(4) Aging               (9) Phaze

========================================
Command:<-,->,Cr,ESC
```

▲Kiel Mastermage 的所有資料。

哇噻！怪怪！不得了，靈敏度（Dexity）為96，防護等級（AC）為－19，也就是L 9，生命點數最小值便已經是767點了。就算是用最後一道法術MAMA，也不一定能一次殺死，眞是麻煩透了！更慘的是什麼Mastermage 大法師之類的傢伙，施法能力必定不凡，依我看您還未出手，大概已經被他殺光了。像這種可怕的怪物，不改成嗎？

註：在人物編修程式中，若您所選的人物是特別隊員，則改法和怪物編修程式中怪物的改法一樣。讓我們再找另一座地下城的怪物來瞧瞧：

這傢伙和上一個比起來，好像不怎麼樣的樣子！但各位讀者請注意：靈敏度為48點，比您的隊員還快了二倍，更重要的是Special（見上圖）：⑺Critical hit，翻成中文的意思就是：給你一下，你就死翹翹！看起來對我們甚是不利。「天命勇士」說明書

```
DESTINY KNIGHT MONSTER EDITOR
=========================================
-> Name: Ninja
   Min hit points: 96
   Max hit points: 607
   Armor class: -10
   Number attack: 1
   Damage & Dexity: 48
   Special: 7

(0) Normal            (5) Possession
(1) Poison            (6) Stone
(2) Level drain       (7) Critical hit
(3) Insanity          (8) Item-Zot
(4) Aging             (9) Phaze

=========================================
Command:<-,->,Cr,ESC
```

▲Maze of Dread (3)中的忍者。

的作者鄭明輝先生，就是到了這裏再也無進展了，因爲對方實在太厲害了！至於筆者連Dark Domain都還沒有過完，自然是沒什麼好說的啦！我想讀者之中，應有人已到了Maze of Dread了，要是您眞的無法忍受Hunter Ninja …等等一擊致命的怪物的話，也只有出此下策，把它改頭換面了。

怪物修改滿意按Ⓢ存入磁片後，我們又回到主畫面，選擇了(3) Item Editor ，繼續下一功能——修改物品。

(3) 物品編修 *(Item Editor)*

本程式一載入電腦後，立刻便要求您放入人物磁片，讀取一些物品資料，完成此步驟，接下來您才能看到這個畫面：

在Garth's Equipment Shoppe中，最多有127種物品可供選擇，因此本程式中也有 127 種 Item ，但一個螢幕最多可列 20 項物品，因此您必須用下列指示來達成目的：

⊟⊟：左、右鍵可選擇物品。

Ⓖ：按下此鍵後，再鍵入 1 ～ 127 等物品號碼，您便可直接跳到此物品。

RETURN：準備修改游標所指的物品。之後用Ⓤ鍵，代表無限制件數；或 0 ～ 254，代表有這麼多件！

Ⓢ：修改後的資料，存入磁片。

Ⓠ：回到主畫面。

當然您也可記下您所中意物品的代碼，然後到人物修改程式直接將物品改上去，再直接配戴完成，自然是不花您一分一毫，便可將人物裝配至最佳狀況。

(4) 地圖繪製者 *(Map Creater)*

再下來是最後一項功能——Map Creater （地圖繪製者）。本程式提供各位繪製廿五個地下城的能力，在它的主畫面中有下面幾個選擇：

Ⓜ：按下此鍵，電腦會要求再輸入 1 ～ 25 號地下城代碼，表示您欲繪製的地圖。

Ⓟ：印表機輸出，但是有些接非標準界面的印表機，要將圖印出可能有困難。

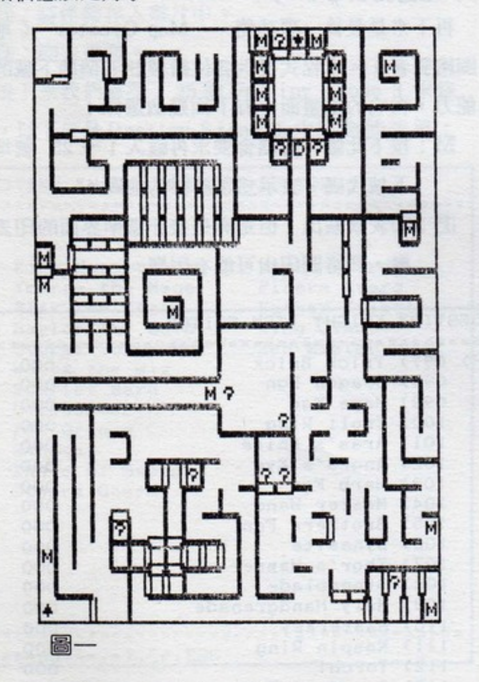
```
DESTINY KNIGHT ITEM EDITOR
==========================================
-> 097) Trick Brick                    000
   098) Dragon Fgn                     000
   099) Mage Fgn                       000
   100) Troll Ring                     000
   101) Aram's Knife                   000
   102) Angra's Eye                    000
   103) Herb Fgn                       000
   104) Master Wand                    000
   105) Brothers Fgn                   000
   106) Dynamite                       000
   107) Thor's Hammer                  000
   108) Stoneblade                     000
   109) Holy Handgrenade               000
   110) Masterkey                      000
   111) Nospin Ring                    000
   112) Torch!                         000
   113) Sword of Zar                   000
   114) Vial                           000
   115) Item of K                      000
   116) The Ring                       000
==========================================
Commamd:(G)O,<-,->,Cr,(S)AVE,(Q)UIT
```

▲物品編修項目的主畫面。

S：切換文字頁及圖形頁。

Q：離開本程式，回主畫面。

或許讀者可能要問，為何不做成Map Editor，直接修改地圖，反而只有繪製地圖的能力呢？如此一來功能似乎遜色不少。這是因為筆者基於下列幾點考慮，才做如此決定的：⑴程式寫作上的困難；⑵使用者修改上的困難，因使用者若無良好繪圖工具，修改地圖將困難萬分；⑶被修改的面目全非的地圖，還能玩到最後目的嗎？恐怕誰也不敢預料了！就是基於以上三點考慮，所以筆者只發展了Map Creater 而已，並且提供了各地圖詳盡的狀態，相信應該足夠了。



圖一

M：表怪物、魔嘴、或特殊遭遇點。

T：表陷阱。

D：黑暗區。

?：表不定期遭遇怪獸之處。

↑：往上的地門。

↓：往下的地門。

↑：往上的樓梯。

↓：往下的樓梯。

以上這些符號都將在地圖（見圖一）中標示出來，各位可以查明其意義，相信玩起來應很有幫助的。

看來看去似乎都只介紹Destiny Knight Editor的用法而已，好像有打廣告之嫌（其實根本就是），不過請大家還是按耐住性子看下去，以下便開始介紹「天命勇士」之人物的存放法及簡單的修改。

□附錄：天命勇士程式簡介

在上文已經述及，不論用各種Sector Editor都無法找到您的人物，甚至EOR 任何一值也沒有辦法。根據「冰城傳奇」的經驗，我們可知人物資料大概還是放在第0軌，可是明知在第0軌卻無法下手，實在很不甘心；前思後想，只有Boot Trace才是對付它的最佳利器。

首先，還是照舊，9600 < C600. C6FF M，RETURN，然後放96F8：4C 59 FF RETURN，便可攔截下來了，如此不斷繼續下去，都是一樣的道理。可是對付EOA公司的東西，有點卻很煩，那就是EOA 公司著名的保護碼——¼軌Check Code，有點類似PASCAL的Pcode，不過沒關係，只要找磁片上這樣的序列 4C 34 A0，然後改成4C 59 FF，之後便可攔下來。若是不行，則必當在RAM 卡中，那也沒關係您只需寫一段很小的程式，將RAM切回ROM，再將 4C 34 A0改成4C ×× ××，其中×× ×× 為您程式的開頭，如此一來必定可以；接下的部分便可暢行無阻了，相信難不倒您吧！以下便是人物資料部分程式的列表：



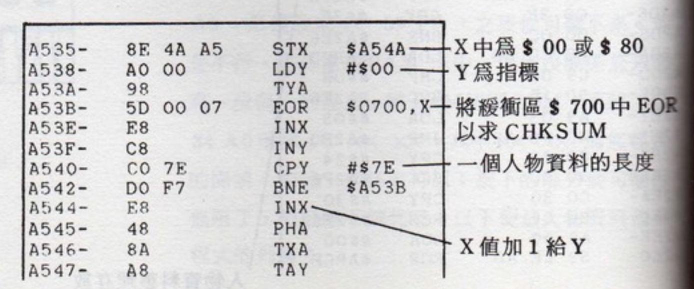
```
A262-   A0 A8      LDY  #$A8
A264-   A2 E3      LDX  #$E3
A266-   20 06 08   JSR  $0806     讀取輸入的人名或隊名。
A269-   20 36 08   JSR  $0836     找尋記憶體可用空間，
A26C-   90 03      BCC  $A271
A26E-   4C 82 9E   JMP  $9E82
A271-   20 30 A6   JSR  $A630     因最多只有七名隊員。
A274-   90 0A      BCC  $A280
A276-   A0 AA      LDY  #$AA
A278-   A2 B0      LDX  #$B0
A27A-   20 06 08   JSR  $0806
A27D-   4C 91 A2   JMP  $A291
A280-   20 1D 9F   JSR  $9F1D     從磁片上載入隊員
A283-   B0 E9      BCS  $A26E     到緩衝區 $ 700
A285-   20 15 08   JSR  $0815
A288-   90 14      BCC  $A29E
A28A-   A0 AA      LDY  #$AA
A28C-   A2 8E      LDX  #$8E
A28E-   20 06 08   JSR  $0806
A291-   A0 A7      LDY  #$A7
A293-   A2 FF      LDX  #$FF
A295-   20 06 08   JSR  $0806
A298-   20 78 08   JSR  $0878
A29B-   4C 82 9E   JMP  $9E82
A29E-   AD 34 03   LDA  $0334
A2A1-   C9 AA      CMP  #$AA      "*" 的ASCII 爲AA，
A2A3-   F0 6D      BEQ  $A312     比較是否爲輸入全隊。
A2A5-   20 C0 08   JSR  $08C0     若是，則到 $ A312 去執行。
A2A8-   20 35 A5   JSR  $A535     到 $ A535 做 CHKSUM，
A2AB-   D9 00 07   CMP  $0700,Y   提防人物被改過。
A2AE-   D0 DA      BNE  $A28A     和磁片上的CHKSUM比對。
A2B0-   8E FB A2   STX  $A2FB     若不相等則拒絕載入此人。
A2B3-   20 80 A6   JSR  $A680
A2B6-   B0 0A      BCS  $A2C2
A2B8-   A0 AA      LDY  #$AA
A2BA-   A2 1A      LDX  #$1A
A2BC-   20 06 08   JSR  $0806
A2BF-   4C 91 A2   JMP  $A291
```

```
A2C2-   A0 00      LDY  #$00
A2C4-   BD 00 07   LDA  $0700,X   將緩衝區 $ 700 中資料和
A2C7-   59 CE AB   EOR  $ABCE,Y   $ ABCE ~ $ ACCD
A2CA-   91 9B      STA  ($9B),Y   一個Page 做EOR，
A2CC-   C0 38      CPY  #$38      才是人物眞正資料。
A2CE-   D0 06      BNE  $A2D6     放入人物存放區
A2D0-   8D CD AB   STA  $ABCD
A2D3-   4C F6 A2   JMP  $A2F6
A2D6-   C0 3E      CPY  #$3E
A2D8-   D0 0C      BNE  $A2E6
A2DA-   AD CD AB   LDA  $ABCD
A2DD-   C9 0B      CMP  #$0B
A2DF-   90 15      BCC  $A2F6
A2E1-   A9 03      LDA  #$03
A2E3-   4C F0 A2   JMP  $A2F0
A2E6-   C0 24      CPY  #$24
A2E8-   90 0C      BCC  $A2F6
A2EA-   C0 30      CPY  #$30
A2EC-   B0 08      BCS  $A2F6
A2EE-   A9 00      LDA  #$00
A2E0-   59 CE AB   EOR  $ABCE,Y
```

人物資料整理存放

```
A2F3-   9D 00 07    STA   $0700,X    人物資料整理存放
A2F6-   E8          INX
A2F7-   C8          INY
A2F8-   10 CA       BPL   $A2C4
A2FA-   A2 00       LDX   #$00
A2FC-   20 35 A5    JSR   $A535
A2FF-   99 00 07    STA   $0700,Y
A302-   20 CC 08    JSR   $08CC
A305-   90 05       BCC   $A30C
A307-   A9 00       LDA   #$00
A309-   A8          TAY
A30A-   91 9B       STA   ($9B),Y
A30C-   20 48 08    JSR   $0848
A30F-   4C 82 9E    JMP   $9E82
A312-   A0 00       LDY   #$00       ── 載入整隊之處
A314-   BD 00 07    LDA   $0700,X ── 和 $ ABCE～$ ACCD
A317-   59 CE AB    EOR   $ABCE,Y ── 之處做 EOR
A31A-   99 00 06    STA   $0600,Y ── 放入新緩衝區 $ 600
A31D-   E8          INX
A31E-   C8          INY
A31F-   10 F3       BPL   $A314
A321-   A2 FF       LDX   #$FF
A323-   E8          INX
A324-   E0 07       CPX   #$07
A326-   F0 E7       BEQ   $A30F
A328-   BC C6 AB    LDY   $ABC6,X
A32B-   B9 00 06    LDA   $0600,Y
A32E-   F0 F3       BEQ   $A323
A330-   A2 00       LDX   #$00
A332-   B9 00 06    LDA   $0600,Y
A335-   9D 34 03    STA   $0334,X
A338-   A9 00       LDA   #$00
A33A-   99 00 06    STA   $0600,Y
A33D-   C8          INY
A33E-   E8          INX
A33F-   E0 10       CPX   #$10
A341-   90 EF       BCC   $A332
A343-   20 30 A6    JSR   $A630
A346-   B0 D9       BCS   $A321
A348-   20 15 08    JSR   $0815
A34B-   B0 D4       BCS   $A321
```

在上面的程式中，您可以看到必須跳到 $A535，做一個 CHKSUM 和磁片上比對，以防有人修改過人物。再接下來，便是 $ A535 的程式的列表：



```
A535-   8E 4A A5    STX   $A54A   ── X中爲 $ 00 或 $ 80
A538-   A0 00       LDY   #$00    ── Y爲指標
A53A-   98          TYA
A53B-   5D 00 07    EOR   $0700,X ── 將緩衝區 $ 700 中 EOR
                                     以求 CHKSUM
A53E-   E8          INX
A53F-   C8          INY
A540-   C0 7E       CPY   #$7E    ── 一個人物資料的長度
A542-   D0 F7       BNE   $A53B
A544-   E8          INX
A545-   48          PHA
A546-   8A          TXA              X值加1給Y
A547-   A8          TAY
```

```
548-   68          PLA ──── X值加1給Y
549-   A2 80       LDX   #$80
54B-   60          RTS
54C-   20 E1 08    JSR   $08E1
54F-   A0 AB       LDY   #$AB
551-   A2 1E       LDX   #$1E
553-   20 06 08    JSR   $0806
556-   A0 A8       LDY   #$A8
*0
```

由上面的那些程式，我們最後得到一個重要結論——「天命勇士」的作者是瘋子！很少見爲防人修改人物而如此大費周章的，不但做CHKSUM，更將人物資料EOR $ ABCE～$ ACCD，一個Page的資料，由上面程式便可很淸楚的看到了；這可就是爲什麼我們找不到Data的原因了！

如此看來，要改一個人還眞累呢！若您很有耐心的話，可將$ ABCE～$ ACCD的Data 輸入，然後做 EOR，再幫它弄CHKSUM，自然可以很順利的進展。若您要是感到不耐煩了的話，那也沒有關係！兄弟在下敝人小弟我已爲您寫好了一個程式，也就是上面筆者處心積慮介紹的程式——「天命勇士編輯程式」。有意者可洽精訊公司，或各地經銷商即可。最後祝您進展順利，早日成爲眞正的「天命勇士」！

```
*ABCE.ACD0

ABCE-  7F 7E
ABD0-  7D 7C 7B 7A 79 78 77 76
ABD8-  75 74 73 72 71 70 F2 D6
ABE0-  48 31 9A AC C3 4E 77 28
ABE8-  31 10 DC C4 46 7A F8 66
ABF0-  23 89 93 92 91 90 87 84
ABF8-  33 A5 C4 C5 6C 72 29 63
AC00-  44 10 01 01 35 72 47 23
AC08-  03 8F F3 77 42 40 3F 3E
AC10-  3D 42 74 73 98 71 F4 F5
AC18-  35 34 02 D6 D3 44 97 85
AC20-  63 33 73 45 46 49 48 47
AC28-  93 BD B7 42 01 30 63 1F
AC30-  29 88 56 63 19 18 17 16
AC38-  54 77 F2 F0 11 70 96 82
AC40-  35 44 AD C5 48 53 5A 42
AC48-  70 09 FF 33 00 00 7F 7E
AC50-  7D 7C 7B 7A 79 78 77 76
AC58-  75 74 73 72 71 70 F2 D6
AC60-  48 31 9A AC C3 4E 77 28
AC68-  31 10 DC C4 46 7A F8 66
AC70-  23 89 93 92 91 90 87 84
AC78-  33 A5 C4 C5 6C 72 29 63
AC80-  44 10 01 01 35 72 47 23
AC88-  03 8F F3 77 42 40 3F 3E
AC90-  3D 42 74 73 98 71 F4 F5
AC98-  35 34 02 D6 D3 44 97 85
ACA0-  63 33 73 45 46 49 48 47
ACA8-  93 BD B7 42 01 30 63 1F
ACB0-  29 88 56 63 19 18 17 16
ACB8-  54 77 F2 F0 11 70 96 82
ACC0-  35 44 AD C5 48 53 5A 42
ACC8-  70 09 FF 33 00 00 AF A2
ACD0-  00
```

▲$ABCE到$ACCD一整頁的資料。

（上接49頁）

陳啓文　板橋市八德路2段147巷15 號3樓

吳敏輝　桃園市江南七街28號

潘明川　台北市北投區中央南路1段102巷14號4樓

史大成　台北市南港區興南路180巷7弄4-1號

葉肇偉　台北市金山南路2段10巷12號

徐建中　台中市美村路318巷18號

王威權　台北市仁愛路2段91巷1號12樓之2

趙顏英　彰化縣福興鄉福興村福建路520號

鄭凱文　台北市敦化南路100巷7弄6號7樓

劉政東　高雄縣林園郵政8530附500信箱

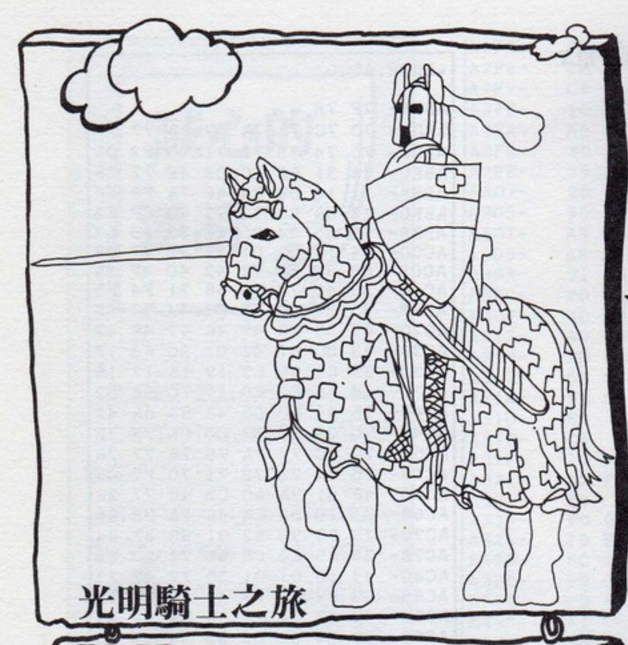
顏宇欣　彰化縣彰化市中正路1段32巷24號

鍾家興　台北市復興南路2段193巷11 號6樓

顏宗毅　台中縣潭子鄉人和路37巷9弄6號

以上中獎者請儘速與本刊編輯部聯絡！

/吳文智



光明騎士之旅

名　　稱：Chivalry
適用機型：Apple Ⅱ Series 48 K
出版公司：Weekly Reader Family Software

前言

提起「大亨犬」，相信大家會想起不少此類的紙盤棋類遊戲，諸如「大富翁」、「幸福人」等，然而多玩幾次此類型的遊戲之後，你是否會覺得十分單調？不停地繞圈子、接觸金錢、買進賣出，這且不提，最大的缺點是容易與同伴互相牽制、影響。這是很不公平的一件事，因爲獲勝的人並不是靠他的實力，而是他的運氣！

然而在一個很偶然的機會下發現了「光明騎士之旅」（Chivalry），本以爲也是個運氣型的遊戲，卻沒想到這個八三年出品的老遊戲竟然有如此突出的內容。棋盤共有四十五站，除了一些休息站和特殊關卡外，其餘皆爲比賽站，每站都必須竭盡所能方能過關，否則只好請你後退，因此運氣不再是重要的得勝關鍵。另外，值得一提的是每個人的歷程不會相同也不會影響他人，也就是每個人將完全獨立，看誰先達成救出國王的任務。「光明騎士之旅」是如此優異，怎能不叫人心喜呢？相形之下，其他的棋類遊戲也就矮了一截。

公告

敬啓者：

公正王國已遭受危機，受人愛戴的國王被黑武士綁架到他的城堡，並以此作爲要脅，逼迫國王交出他的玉璽，但被國王斷然拒絕。

黑武士並不就此死心，他把國王關在地牢中，並宣稱若在一個月內無人能安全地救出國王，他將接掌王位，只是通往黑武士之堡的路途充滿危難和陷阱……。

各位勇敢的騎士，王國正蒙受空前的災難，凡是能安全救回國王者，除了豐厚的賞賜外，並將受封「榮耀騎士」的封號。

公正皇室

進入遊戲

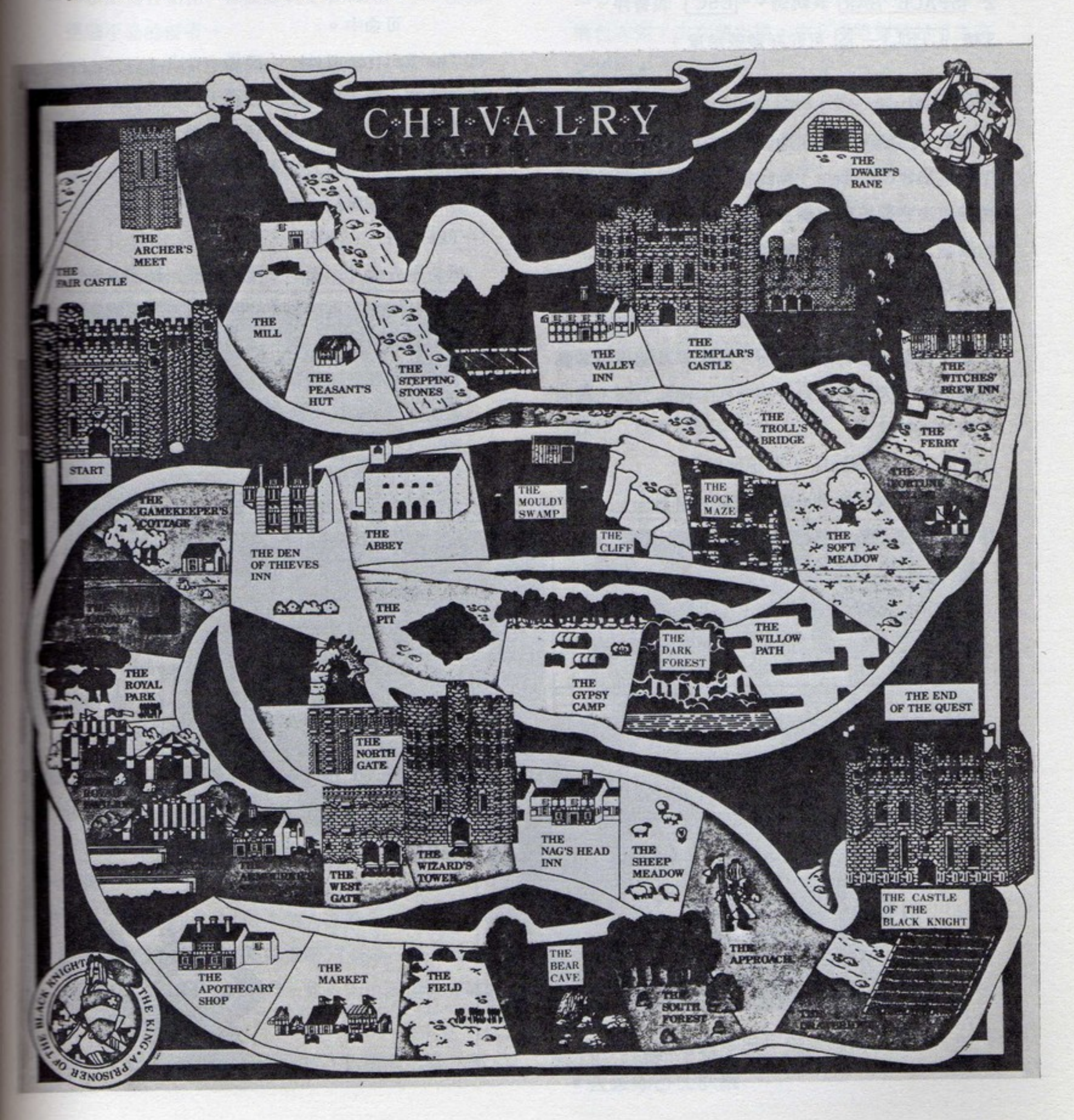
放入遊戲磁片，打開電源後，你可以在螢幕上見到一位騎士的馬上英姿，此時隨便按一個鍵就可中斷標題畫面。跳出標題畫面之後，電腦會詢問你是否要開始新的遊戲，按Y鍵再按 RETURN ，則將開始一個新的遊戲；按N鍵再按 RETURN ，則將繼續舊有的遊戲進度。

若選擇進行新的遊戲時，接著電腦會詢問你一連串的問題，依序如下：

1. 共有多少人加入此次歷險？（限一到四人參加）
2. 第一位貴族騎士的姓名？（以十個字母爲限）

3. 詢問性別？（L表女性，K表男性，女性擁有優先出發的權利）

4. 使用鍵盤或搖桿？（K為鍵盤，P為搖桿）



注意事項

1. 時時查看地圖，注意自己所在的位置。
2. [SPACE BAR] 表跳過， [ESC] 表暫停。
3. 按 [CTRL] — [S] 可貯存遊戲進度。

救援行動

遊戲一開始，你位在地圖左上方的公正城堡（The Fair Castle ），此後電腦會幫你擲骰子或轉輪盤決定你移動的步數。爲了使大家能了解各地的機關及攻略技巧，特將各關卡的特色描述如下，至於其操作方式皆以鍵盤的←→和 [SPACE BAR] 來控制（搖桿則是左右方向和按鈕），前者或左右或上下移動，後者則爲發射、跳躍等功能，視各關所需而定，因此本文只介紹特殊的控制方法，其餘不再一一贅述。

①The Fair Castle（公正城堡）：

各方人馬的聚集處，本遊戲的起始點。

②The Archer's Meet （弓箭手的議事廳）：

此地的弓箭手對於外來的訪客並不十分友善，喜歡和客人比賽射箭。注意，是活動靶！若是表現優異，就可多前進二格，否則就得受招待——監禁一天。

技巧：由於靶會在右方上下移動，此時不要調整發射角度，只要等靶落地的一刹那射箭就可命中。

③The Rolling Hill （滾桶小丘）：

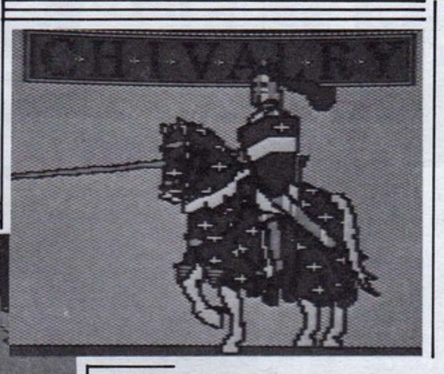
此地有一棵大樹在小丘之頂，另外有許多木桶由山頂落下，你必須躲過所有木桶安抵山頂才算過關。

技巧：臨機應變。

④The Mill（磨坊）：

磨坊主人會問你要不要幫他的忙，按[Y]表答應，他會從樓上丟下一袋袋的麵粉讓你用獨輪車接，接得好他會送你一程，否則你只好留下來作天苦工；若按[N]則不會發生任何事。

技巧：預測麵粉袋的落點，然後把車子移到那個位置停住卽可。



光明騎士的馬上英姿。



遇到河流，且發揮跳躍的技術，踏河上石頭過去。



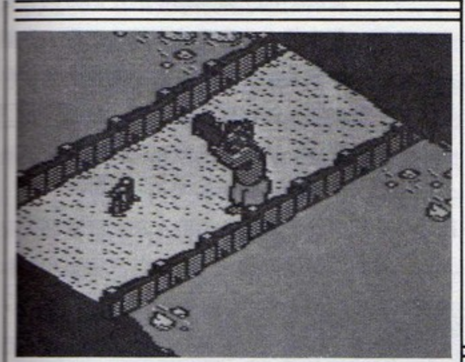
⑤The Peasant's Hut（農村小屋）：

此地農屋主人會請求你幫他收割，按Y表示答應，事成他會給你一個護身符（Charm ），使你免遭小偸的侵害。

⑥The Stepping Stones（溪澗跳石）：

一條湍急的小溪，你必須跳越溪中的岩石才能到達彼岸。

技巧：要注意的是你時時刻刻都在移動，可得跳好別掉進水裏，否則……（反正死不了！）



巨人把守橋頭，你是否能安然通過？

⑦The Mountain Crag（山巖峭壁）：

一重要的關卡，若遇黑武士派人看守時你無法通過，必須在沒人時你才能過關。

⑧The Valley Inn（山谷旅舍）：

休息之處，會問你要不要抄近路（Short Cut），回答Y，下一關就跳到巨人之橋，否則就繼續原路。

⑨The Troll's Bridge（巨人之橋）：

你必須穿越由巨人守衞的橋頭到達另一邊，但是巨人的木棒會不停地揮動，你一下也不能被碰到。

技巧：巨人木棒縮回去的時候，人跟著木棒一齊過去。

⑩The Templar's Castle（聖殿武士城堡）：

你可以參加一場友誼性的馬上長槍比試，你身穿橘色衣裝，由左側出場，你必須將對手打下馬來才獲勝。

技巧：以長槍擊中對手盾牌上的一格小方塊。

⑪The Tunnel Guardian（甬道守衞處）：

他會問你是不是要過山洞？是不是爲國王服務？回答Y二次可通過，N就回到山谷旅舍中。

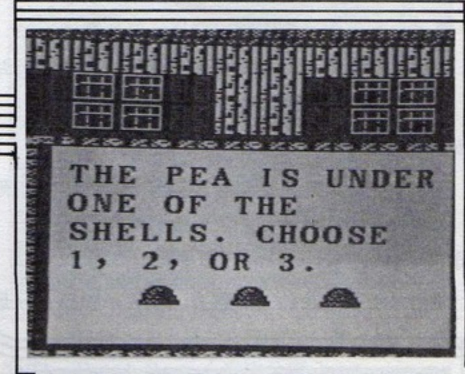
⑫The Dwarf's Bane（矮人族廢墟）：

在此地你可以找到一條繩子，按Y可拿繩子。

⑬Slide（山坡曲滑面）：

你必須試著由上方滑下來而不觸碰到任何一塊石頭。

技巧：眼明手快。



女巫旅舍，請你玩一個三猜一的遊戲。

⑭The Witches' Brew Inn（女巫的釀酒旅舍）：

她會要求你玩個小遊戲：從三個貝殼中猜那一個有東西，贏了可拿剋龍的藥，輸了就得看一天店。

⑮The Ferry（渡船頭）：

過河的唯一途徑，你必須由對岸撐竹筏到下方碼頭，但河上有許多障礙。

控制方式：⊟鍵使你不會順流往右漂，⊟則加快往右漂的速度，SPACE BAR 使你由上方駛向下方。

技巧：小心別被流木撞到，並適時地往右漂，注意你的木筏必須停在碼頭，若是掉下瀑布你就得準備曬衣服了！

⑯The Fortune Teller（命運占卜家）：

他會問你要不要占卜運氣？若回答Ⓨ，他會給你一把鑰匙，雖具有警告的功能，但是得停留一次。

⑰The Soft Meadow（柔軟的牧草地）：

在此處路分成二條，你必須選擇高（High）或低（Low）的路，選Ⓗ時走石頭陣，選Ⓛ則走柳樹小徑（有時會有老人告訴你密碼）

⑱The Rock Maze（石頭陣）：

你必須騎馬由左側安抵右側，但是路上有巨石數座，撞到就得回到牧草地讓馬好好休養。

技巧：馬匹的方向極難控制，故你得提早按方向鍵，且隨時準備改變方向。

⑲The Cliff（斷崖）：

在此地你必須有一條在矮人族廢墟的繩子方能爬過斷崖，否則只好回到牧草地修身養性。

⑳The Mouldy Swamp（腐臭的沼澤）：

問你是否願意在此守一整夜，Ⓨ表示願意，只是第二天白天須休息一天；Ⓝ則直接睡覺，但可能有「意外」發生。

㉑The Abbey（修道院）：

此乃出家人靜修之地，你若任意騷擾會被處罰；有時則可豁免。

㉒The Willow Path（柳樹小徑）：

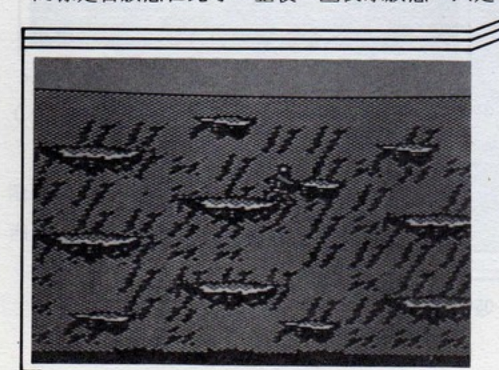
這一關是由柳樹林所構成的小迷陣，你必須從上方安抵下方出口，而不被黑武士所派遣的特使逮住。

控制方式：此關人物的控制法較特殊，先利用鍵盤的⊟及⊟鍵或搖桿的左右方向使螢幕上的人物向左或右轉（記住，僅能改變人物面對的方向，而無法使他移動），決定好方向之後，按 SPACE BAR 或搖桿的按鈕，人物就會朝他所面對的方向前進。

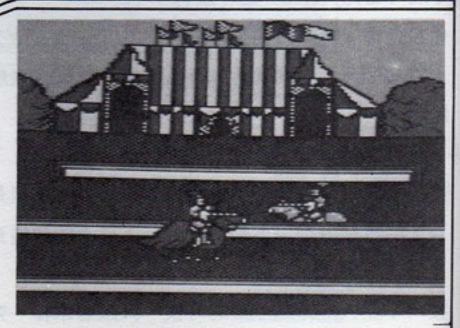
技巧：此地的特使最擅長追踪，總是喜歡和人保持在同一條直線，所以我們只需走到樹林中央，再走到左邊將特使騙到第二條路，此時你往回走到右側再往下即可出林，而特使將會被卡在樹林中動彈不得。

㉓The Dark Forest（黑暗森林）：

你必須在此地度過夜晚，電腦會問你要直接睡覺或守一整夜，如果沒有護身符，你將會被盜賊偷



不小心掉進陷阱，快跳出來吧！



比武大賽，看誰能將對方撞下馬來。

走靴子而無法行動；若你守一整夜卻會因為太疲倦導致第二天需休息一天。總之，除非你擁有護身符，否則下場都一樣（但有時會出現老人告訴你一些情報）。

㉔The Gypsy Camp（吉卜賽營區）：

若是運氣好能發現他們，你可以玩三個貝殼選一個的遊戲，否則你將孤獨無依地遭受盜匪的洗劫。

㉕The Pit（陷阱）：

此乃黑武士佈下的陷阱，所幸石壁上尚有凸出的岩塊，你可以慢慢地跳出來。

技巧：因為人是不停地移動，所以跳上石塊後得不停地在原地左右移動，再加上不能垂直起跳，因此你必須在尚有一小段距離時就起跳，否則會被彈回來。但你可利用此種特性跳至位於你上方的石塊，只要你達到最上方石塊就可過關。



使用投石器打中僕人拿著的石板。

㉖The Den of Thieves Inn（海賊旅館的總部）：

他們不懷好意的請你加入他們的鏢賽，以三支鏢為限，若你射得太差會被拘留下來；但若你射得太好，又會遭嫉而送到龍穴（他們美其名為送你抄近路），所以好自為之吧！

技巧：眼明手快。

㉗The Dragon Tunnel（龍穴）：

你若是沒有女巫所給的龍藥將無法通過此處，只有回到修道院或陷阱。

㉘The North Gate（北門）：

通過龍穴之後，你就可安抵此處。

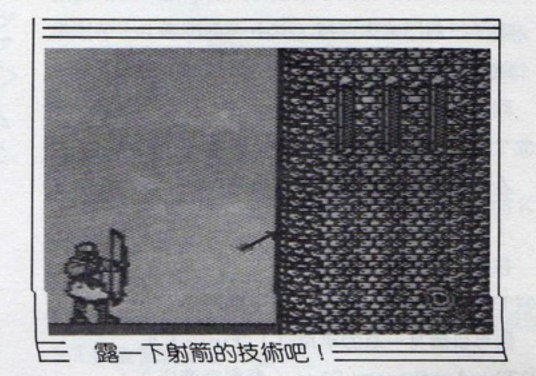
㉙The Game Keeper's Cottage（獵場看守者的小屋）：

你可以在此地休息，但也可能會遭到不測。

㉚The Laurel Maze（月桂樹迷陣）：

和柳樹小徑一樣，需逃避特使的捕捉，只是此次是由右上到左下的出口。

技巧：你可以直接往下走到底部，特使會在半途繞進迷陣中心，你再往左方出口走去即可，因為特使又被卡住了。



露一下射箭的技術吧！

㉛The Royal Park（皇家公園）：

你必須使用投石機投石給另一個拿著石板的僕人，該僕人會不停地來回移動，所幸你只需中一發即可。

技巧：先發射一塊石頭測定射程，然後下一次就可以射到僕人的石板。

㉜The Royal Pavilion（皇家樓閣）：

在此地你必須接受成爲皇家箭士的測驗。

技巧：由於靶是固定的，你只需把弓往上調高一格，必可百發百中。

㉝The Lists（軍營）：

在此你得先選擇走高（High）或低（Low）的路，選擇法同前面的柔軟牧草地。然後你再通過軍方的測試，同聖殿武士城堡。

㉞The Armourer's Shop（護具店）：

你必須打入密碼再按 RETURN ，就會拿到一面護盾。

㉟The West Gate（西門）：

你位處於城的底部，而出口則高高在上，你必須利用跳出陷阱的技巧來跳到出口。

技巧：同㉕。

㊱The Wizard's Tower（巫師之塔）：

此地巫師自以爲是世上最偉大的法師，所以他設定了三個門讓你選擇，其中一個沒事；一個讓你跳到牧羊草坪；最可怕的一個是讓你倒退八格，回到賊盜旅舍。

㊲The Nag's Head Inn（馬頭旅舍）：

在此地你又可以享受射飛鏢的快樂，小心別失誤了！

技巧：同㉖。

㊳The Sheep Meadow（牧羊草坪）：

你可以聽見一羣的羊兒叫「咩……」。

㊴The Apothecary Shop（藥劑師商店）：

你可以在此地喝一瓶抗熊藥水。

㊵The Market（市場）：

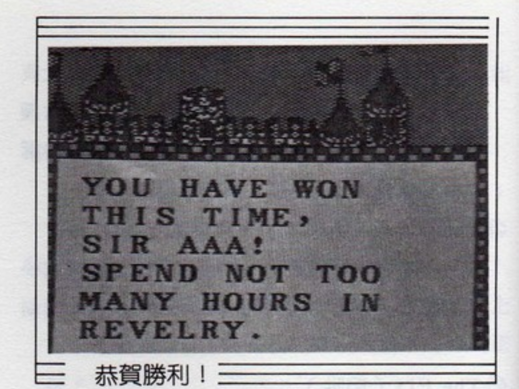
你可以作下列選擇①買酒②買抗熊藥水③買食物？當然是選②。

㊶The Field（空地）：

稍作休息。

㊷The Bear Cave（熊洞）：

在此地你若沒有先喝過抗熊藥劑，你只得乖乖回去，等吃了藥再來，因爲熊擋住了通路。



恭賀勝利！

㊸The South Forest（南方森林）：

此地有三個指標，正確的方向是王冠的圖樣。

㊹The Approach（逼進區）：

此地已接近黑武士之堡了，但是此地有黑武士的爪牙守著，陌生人不得接近，不過你多來這裏幾次就熟了，他們甚至會說：「怎麼？又失敗了，你又來了！」

㊺The Drawbridge（吊橋）：

你必須使用投石器打中掛於城牆上的橘色曲柄，這樣吊橋才會放下來，你也才能和黑武士一較上下，但要小心不斷飛來的落石。

技巧：躲避黑武士自城內射來的飛石是最首要的工作，然後在躲的時候抽個冷子拼命射石頭，總是會有打中的一刻！

㊻The Castle of Black Knight（黑武士之堡）：

該是你和黑武士一決勝負的時候，但是黑武士位在城堡的最上端，且不時扔下鐵球，你只得再運用陷阱的秘招，跳躍到黑武士所站之處。

技巧：同㉕。

安然抵達黑武士所站的位置之後，結果自然是黑武士守其諾言地釋放了國王，而你將蒙國王的賜見，並封以爵位，此時你的尊容將出現在螢光幕上而永垂不朽萬古流芳……。



／黃俍倩譯

興登堡謀殺案

罪名：謀殺
被害者：任何人
嫌疑犯：十五名活著的乘客
偵探：你
解答：？？？？？





時間：一九三六年
地點：大西洋上五千呎高空，豪華飛船興登堡號
背景：當興登堡由倫敦起飛時，飛船上共有十六名乘客；距離抵達紐約還有十二個小時的行程，卻只剩下十五名乘客。

□遊戲簡介

在「興登堡謀殺案」（Murder On The Zinder-neuf ）的十二個小時遊戲內（實際上約卅六分鐘），你必須解開情感的網和糾結在嫌疑犯身上的虛僞外衣，除了揭開謎底外，並且要收集足夠的證據來迫使兇手認罪。紐約警方無法拘留所有的乘客，如果你失敗了，兇手將逍遙法外，而身爲偵探的你，名譽也會因此而受損。

一開始，先從八位男女偵探中設定你所要扮演的人物（詳見偵探部份），此一選擇也決定了你尋找線索的速度、線索的正確性，以及審問嫌疑犯的方式。選定角色之後，你將被送到興登堡上的餐廳，然後失踪的人身份將會被揭露，接下來，好戲就要上演了。

□遊戲配備

1. Apple Ⅱ series, 64 K ; IBM PC/XT 256 K
2. 磁碟機一部。
3. 搖桿一支（非必備）。
4. 監視器。Apple 版彩色尤佳；IBM 版RGB監視器
5. 「興登堡謀殺案」磁片。

□操作指令

⊟⊟：左右移動／選擇選擇項。
AZ：上下移動。
Space Bar：進行遊戲。
ESC：停止／繼續遊戲。
Control - Q：結束。
Control - S：開／關音效。



標題畫面。

□遊戲規則

1.跟踪人物

你可以在興登堡的乘客區內自由行動，所有的乘客會在大廳、餐廳及走廊中四處走動，要是他們去了別的地方，都會顯示出來。

2.線索

尋找線索時，你只要走進房間，然後四處找尋卽可。過了一會兒，你會發現一條線索，或者被通知你一無所獲。線索可能平常得如一根棕色頭髮、一撮淺紫色的地毯毛，或者明確的像一種特別品牌的法國香水、一枚刻有某人名字縮寫的畢業戒指。爲了找出留下線索的涉嫌者，仔細觀察船艙的配置與顏色的設計，你會發現這對你很有幫助。

你可以在乘客在的時候搜索房間，但沒有人的時候會更容易，因爲人們往往有阻礙你的傾向。如果有人衝向你，搜尋就必須停止。記住，線索亦可能造成誤導。

3.主要線索

每件案子都會有主要線索，像一本日記、一張機票、一份保險單、一疊顯而易見的照片，暗示爲什麼會發生這件謀殺案，以及誰有可能犯下這件案子。主要線索和其他線索一樣，都是利用搜索房間得來的。而且只有當你已經在房間裡發現其他普通線索之後，或當房間裡沒有乘客的時候，或從你的偵訊中收集齊了重要的資料之後，你才會發現主要線索。當然，主要線索最有可能會在兇手、被害者、或其他跟這個陰謀有緊密關連的人（如兇手的共犯、或是被害者的親戚）的房間裡發現。

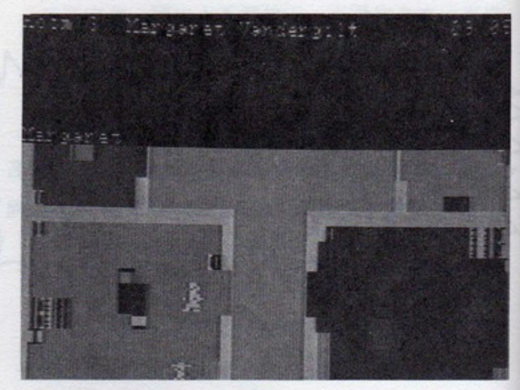
4.偵訊

大部分和謀殺案有關的資料可以從與乘客的談話中得到，審問嫌疑犯就像燉美味的雞湯：你必須抓到一隻。

「抓住」一名嫌疑犯並不難，如果你對你談話的對象不太挑剔的話，只要衝向最靠近你的人，就開始偵訊的程序。之後，你會有三個選擇：詢問、不管以及控告嫌疑犯。

5.處理方法

如果你選擇詢問，就會有一組五個處理方法呈現



一進入房間，瑪格麗特就出現了。

在你眼前，這些方法是用來模擬非正式的談話、身體語言、聲音的語調及一般的態度，視你所選的偵探而異。而每位嫌疑犯的反應都會有所不同，舉例來說，哈利和克魯佐兩個人都可以强硬手段取得口供，但是他們的結果將常常不會是一樣的。你的處理方式往往可以決定你答案的質與量，方法愈好，愈可能得到有效的回答。

你可以提出三個問題，形式很簡單：你只要在十

六位乘客中挑出一位來交談。這是一種簡潔的說法，「有關某某事，你知道些什麼？」，而另一種處理方式與上述類似但語氣比較親密，問法爲：「對不起，親愛的，你是否碰巧知道任何有關失踪者的事情？」或者相反地問，「快把你知道所有有關某某的事情全告訴我，否則我打斷你的手臂！」

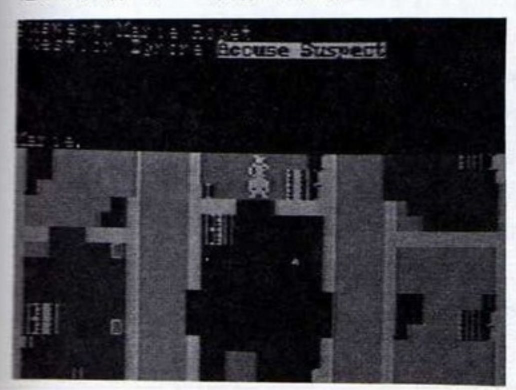
當你已經爲這些回答做好摘要之後，按下搖桿按鈕或適當的鍵，然後就可以繼續下一個問題了。你可以繼續訊問同一位嫌疑犯，或者也可以訊問其他人。但是在下次你審問別人之前，你無論如何都不能改變處理方法。

當嫌疑犯走開，或你沒有更多的問題來問他時，審問就結束了。重要的是，你將不能再和那位嫌疑犯談話，直到你發現一條線索，或是審問另一位嫌疑犯的時候。

6. 忽視乘客

假如你正熱衷於追蹤一名嫌疑犯，這時另一位乘客衝向你，你也許希望忽視這個障礙，不要花時間來審問他。然而忽視乘客也有其缺點存在，你不能與之談話或控訴他。因此，忽視全船中好幾個乘客，你就會發現自己有一張極爲頭痛的名單，裡面列出所有你暫時不能接觸的人。

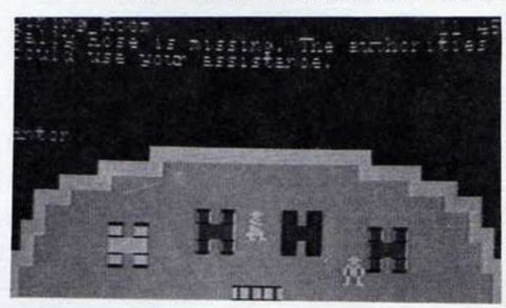
同時也要注意，當你要搜查一個房間時，那些被忽視的乘客仍然可以對你形成阻礙。



選擇"Accuse Suspect"進行指控。

7. 控告

一旦你認爲自己可以確定兇手的身份，你可以選擇控告嫌疑犯。如果罪證確鑿，兇手將會俯首認罪，承認自己的罪行，遊戲宣告結束。假如你錯了，或者缺乏足夠的證據來支持你的推論的話，那麼，被控的乘客將會在剩下的時間內拒絕和你談話！這



試試另一名偵探的功力！

多少將會妨礙你接下來的努力，而且也會對你做爲一名偵探的名聲和你的計分，造成不利的影響。

8. 最後的控告

假如所有的嘗試均失敗，你仍有最後一次挽救的機會，在時間已經用完，興登堡即將抵達紐約的時候，你可以冒著名譽受損的危險提出最後的控告。如果你這麼做了，警方將會逮捕被指控的乘客，並到艙房中仔細搜索線索，假如你對了，而且也找到了證據，則罪犯將會承認罪行；同時你將可以稍微挽回你的名譽。如果你錯了，你的名譽和你的分數將會大打折扣，因此，千萬不要嘗試鹵莽的控告！

9. 裁決

當你做了一個有效的控訴之後，你會得到一個評分，這項分數的評定是根據你做爲一個偵探的表現來定的。當然，把案子偵破對你的評分是個決定性的因素，但是破案的速度、你所發現或曉得的證據數量，以及你所做的錯誤控訴的次數（愈少愈好）也都是重要的因素。

□偵探名人錄



1.哈利・海克梭（ Harry Hacksaw ）

以嚴厲的審問而出名。「頑固的哈利」調查案子一向避開巧妙的方法，也就是比較有智慧的偵查方式，反而全憑「本能的勇氣」以及個人的榮譽感，這種榮譽感不是賄賂、美色或武力所能屈服的。



2.艾密利・克魯佐探長（ Chief Inspector Emile Klutzeau ）

他的成功長久以來一直受到阻礙，這些阻礙不只是因為法國國內的犯罪率高，還有來自他的上司衛特福斯局長的壓力。他的標誌是皺巴巴的外套和那引人注目的翹鬍子，這些特徵結合起來使克魯佐在他那個時代成為一種傳奇。



3.愛嘉莎・馬伯斯（ Miss Agatha Marbles ）

在聖瑪格莉特草地這個小村莊裡最有名的居民當然是老小姐偵探愛嘉莎。她幾乎只憑鄰居間的閒談而來尋找證據，年紀已經不小的愛嘉莎小姐身材瘦高而虛弱，她很少敢冒險出國去，只有多虧了她的外甥小說家查德勒・衣斯特（ Chandler East ）的慷慨相助，她才有機會出去。



4.休姆鮑特・霍斯（ Humboldt Hause ）

霍斯宣稱他是世界上第一位以科學為根據來辦案的偵探，他是位德國移民的後代，一輩子都住在倫敦。對霍斯而言，泥土、煙草和類似的質料中，像一根地毯毛所發現的憑據，便能有力地說明一些事情，而最模糊的脚印往往提供了一個明顯的親筆簽名。但這都要感謝他的同伴兼記錄者伏特曼醫生（ Dr. Voltmann ）——他是位獸醫，也是個偵探幻想者。他非常有耐心的記錄了一切，使得霍斯的帽子、煙斗，以及手風琴幾乎和他的推理能力一樣的出名。



5.辛辛那托副隊長（ Lieutenant Cincinnato ）

紐約警察局的辛辛那托副隊長，他那皺巴巴的外套和破舊的廉價福特車，就跟他解決犯罪的傑出記錄一樣的為人所熟知，他那處處求饒的態度和邋遢的外表下，隱藏了堅持到底的性格，一雙能看到細微末節的銳利眼睛。



6.佳樂蒂・佛萊爾（ Charity Flaire ）

由於擁有將軍般的見解、鬥士般的意志和異國舞者的身體，使得佳樂蒂這個父母不詳的戰爭孤兒建立起"The Web"——歐洲戰後最大的走私網。自從西元 1933 年她帶著超過 50 萬英磅的錢退休之後，佛萊爾小姐的嗜好是替政府做犯罪防治與反間諜的工作。



7.阿奇里・墨洛特（ Achille Merlot ）

著名的瑞士偵探阿奇里，自從戰爭開始就一直住在倫敦，他將全副精力投注在研究辦案的方法和準則上，他用這些方法來解決別人怎麼樣都沒有辦法破的案子，除了他的頭號對手休姆鮑特・霍斯以外。當他發現一條線索時，他馬上就會知道，不過他比較喜歡專心研究其中的動機。他那可笑的虛榮心和滑稽的外表——短而呈梨形的輪廓、八字鬍以及手杖，使他有一種沒有惡意的氣質，這種氣質非常有用，尤其當他想和別人交談的時候。



8.傑斯洛・奈特（ Jethro knight ）

因為擁有優雅氣質，而以「天使」的稱號聞名於某些圈子，但是英國的某些警察卻認為他是個流氓，不過他常常被女人形容成「英俊的魔鬼」。奈特擁有強壯的體格和騙徒的魅力，在他和那些「罪孽深重的人」間永無休止的奮鬥中，天使不會為了節省金錢而有所猶豫的。

□嫌疑犯名單



1. 佛朗妮卡・馬羅（Veronica Marlowe）

被她的第一任丈夫帶離蘇活區的貧民窟，並爲佛朗妮卡創造了她早期的事業，使她在英國的舞台上得到了名聲，但却在二〇年代的好萊塢獲得財富。她那頭金色的長髮與令人印象深刻的外表，使她活躍於螢光幕十多年。雖然在過去的兩年中沒有精彩的演出，但由於她嫁給了預定的男主角——奧林匹克選手匹克・貝特，因此保證她將在一部新的泰山電影中飾演珍妮這個角色。



2. 法蘭西斯・匹克・貝特（Francis Buck Battle）

高大健壯，滿頭金髮，擁有所有典型美國人的英俊外貌。他原來只是一位剛從第蒙城來的農家子弟，直到他開始學游泳以後才改變了命運，是一九三六年柏林奧運的金牌得主。當他在倫敦做短暫停留時，他遇見了佛朗妮卡，緊接著展開一場旋風般的熱烈追求，不顧他們在年齡上二十歲的差距。就在他贏得他最後的三面獎牌及一面三百呎自由式金牌之後，在不到廿四小時之內簽約主演泰山一戲，並與佛朗妮卡結婚。



3. 瑪格麗特・范登吉爾特（Margaret Vandergilt）

聯合隨筆專欄“Mark My Words ”的作者，這個專欄已經使一些事業毀掉了，也爲她自己樹立了許多敵人。離過一次婚、做了兩次寡婦的她非常富有，雖年屆四十四，魅力依舊。瑪格麗有著一頭棕髮、戴眼鏡，還有她也抽煙，她是費莉瑟蒂・蘇克羅斯的母親，也是藝術家文生・范・溫提的贊助人。

4. 文生・范・溫提（Vincent Ven Wente）

自稱是Escher 的學生，並且是義大利未來派的最後一位藝術家，雖然他在法國現代藝術界已投注了好一段時間，但沒有成功，直到遇見在巴黎渡假的瑪格麗特。或許是他那不爲其他人所發掘的才能，或許是他那孩子氣，甚至有點柔弱的外表與一頭鬈鬈的棕髮，讓她印象深刻，就這樣瑪格麗特成了她的贊助人。文生抽跟瑪格麗特一樣牌子的煙，並且和她一樣喜歡用煙嘴。





5.費莉瑟蒂・蘇克羅斯（ Felicity Sucrose ）

年僅十八歲的快樂金髮女郎，長得很甜美，是瑪格麗特與她第一任丈夫所生的女兒。現於布萊頓和瑞士的寄宿學校受教育，經常被許多追求者所圍繞著，但沒有人能贏得她的芳心。



6.羅德・倫登（ Rod London ）

當他還是個嬰兒時，他那身爲英國外交官的雙親於義和團拳亂中在北平喪生，雖然他終究繼承了在諾森布利亞的產業，卻發現他比較喜歡冒險的生活羅德是一個黑皮膚、黑髮、英俊而粗魯的卅六歲男人。他抽英國煙。



7.莎莉・羅斯（ Sally Rose ）

就在她遇見金融業者奧斯渥德的那一天晚上，他們就閃電結婚了。在此之前，莎莉是個脫衣舞后，在她那段令人吃驚的演藝事業中，曾經因爲淫蕩及挑逗性的舉動而被捕了兩次，同時也謠傳她至少拍過一部藝術電影。在她許多著名的愛人中，以强盜道區・舒妶最惡名昭彰。她那一頭金髮與柔軟的身體依然像磁鐵般吸引著許多男人，她也是位吸煙者。



8.奧斯渥德・史東門（ Oswald Stonemann ）

過去曾經是個貧窮的移民，早期的教育都是在芝加哥的街上獲得的，他做過各種零工，直到廿五歲才開始自己的事業。在實施禁酒期間，他的事業才發達起來，現在他的商業王國包括有製酒廠、煉鋼廠、賽馬以及一家軍用品工廠。今年四十五歲，禿頭微胖，戴了一副閱讀用的眼鏡，抽帶有惡臭的哈瓦那雪茄。



9. 娜塔莉亞・鮑瑞斯基（ Natalia Berenski ）

在耶利米成爲娜塔莉亞的監護人之前，大家對她的背景知道的很少。根據耶利米的說法，她的雙親是捷克斯拉夫人，在大戰中喪生；不過一直有一個謠傳，說她是在俄國革命時期被人從俄國拐走的。她的生命似乎都奉獻給芭蕾了，現正朝著成爲首席芭蕾女星的路途邁進，却不知從耶利米處吸收多少有關詛咒與責罵罪人的觀念。瘦高、黑髮、大約十九歲。

10. 耶利米・福穆斯（ Reverend Jeremiah Folmuth ）

在密西西比州對抗巫毒教而開始他的事業，後來他在收音機裡爲病人講道，爭取禁酒令的實施，還從事了禁止電影與Rudy Vallee音樂的活動 ，因爲他們認爲這兩者是「惡魔」、「刺激」的事情，但這項活動後來並沒有成功。這位四十二歲，有著一頭紅髮的福音傳播者，在一九三五年所申報的收入已經超過十萬美金，但有人謠傳他實際上的收入超過這個數字。



11. 史蒂芬妮・哈特・溫斯頓（ Stephie Hart-Winston ）

是有名的英國發明家費利斯・溫斯頓和激進的解放論者黛西瑞・哈特的女兒，史蒂芬妮遺傳了她母親那種强烈的獨立性格以及她的一頭紅髮，甚至在她父母去世之前，就已經能自食其力，而且還相當的富有。史蒂芬妮在所有最好的學校裡受教育，她曾在西藏研究神秘教，也攀登過安地斯山，並遍遊整個遠東地區；她的來福槍和手槍的射擊技術堪稱一流，同時她也是獨自飛越大西洋的女性中最年輕的一位，芳齡廿七的她已經對許多求婚者絕望了。

12. 艾爾多・桑迪尼（ Aldo Sandini ）

原來是一位舞台魔術師和腹語者，一九二八年時深受聲名狼藉的阿列斯特・克羅列的影響，走上歧途。同年後期，因法蘭克・羅賓遜和著名的魔術師梅林的幫助，他回到了正途。現年四十歲的他，對保持他那范倫鐵諾般的外表的努力，和他在通靈事業上的努力程度是一樣的。他是個靈煤，透過他許多富有的寡婦可以和他們去世的丈夫的靈魂接觸，以求得財務上的建議。他的頭髮仍舊像以前一樣的黑，而且是個老煙槍。





13.瑪麗·羅杰特（Maric Roget）

當這位法國時裝設計師才二十幾歲的時候，在一次中歐的旅途中遇見艾頓·派斯特，緊接著開始一段漫長的愛情長跑。但是他們並沒有結婚，直到她第一次成功地推出The Borgo Collection一系列的服裝，同時也因此確立了她在國際時裝界的地位之後，他們才結婚。瑪麗是一位魅力十足的卅六歲女人，她有著一頭時髦的棕髮，帶著一副眼鏡。她很敏感，個性溫和，但是當她面對競爭者時會變得冷酷無情。



14.艾頓·派斯特（Anton Peste）

匈牙利的貴族，外表看起來大約五十歲，不過仍然非常英俊，他的身材高瘦，擁有一頭黑髮，白皙的皮膚，穿著樸素而有點過時的黑西裝，說著一口流利的英語，但帶有一點點口音。他總是很有禮貌而且很沈默，甚至有點遠離人羣，他似乎非常愛他的妻子。



15.海絲特·普萊姆（Hester Prymme）

來自亞克朗（Akron）的圖書館員，她聲稱她是在一次競賽中贏得了這次的旅遊，然而其他同船的人似乎沒有人聽說過這項比賽。她戴著一副眼鏡，棕色的頭髮梳成一個髻，穿著合宜的服裝，偶爾也會表現出活潑好動的一面，這時的她會洋溢著某種魅力。她富於機智但個性害羞，常常顯得心不在焉，而且也不常與人交際往來。



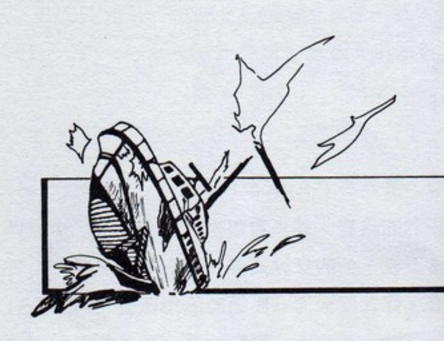
16.菲利浦·渥克雷夫特（Phillip Wollcraft）

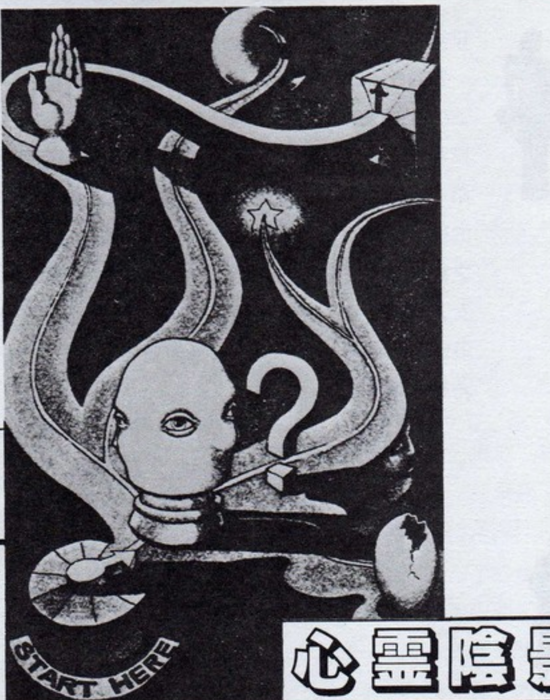
就讀於波士頓北方五十英哩的一所小而寧靜的學校，專攻原始文化的歷史與神學，目前居住在威斯康辛州的科木（Como）湖畔。最近他在英國調查那矗立的大石塊與德魯伊教圓形場，還在歐洲大陸發現更多無法解釋的東西。菲利浦是一個外表看起來毫不起眼的人，戴著一副眼鏡，有一頭棕髮。曾經有人在半夜聽到菲利浦以一種生疏的外國口音大叫。

/徐國振

IBM 64K

這是什麼地方？
我又是誰？
爲什麼我都想不起來？





心靈陰影

序幕

一個和煦的午後，你正搭乘私人遊艇Tycoon 號奔馳在大洋之上，和風徐徐，令你不自主地昏沈睡去…。突然一陣浪花打在你的臉上，將你從睡夢中驚醒過來，睜開眼睛一看，「這是什麼地方？我又是誰？爲什麼我一點都想不起來？」不知爲了什麼，你失去記憶了！在這段遙遠漫長的旅程中，你誓言要完成一件事——尋回自我！

控制指令

1. 以And連接方向，可快速直接到達。
2. 以Save 指令貯存進度於遊戲磁片上。
3. 其他指令依一般文字遊戲輸入即可。

解答篇

①不知名島的海灘，海灘上只有一個貝殼，拿取貝殼，往北走，入茅屋。(Get Shell, N, Enter Hut)

②來到破舊的茅屋裏，只有一些零碎的東西，拿稻草，出茅屋，向東行。(Take Straw, Leave Hut , E)

③一艘破舊的小漁船陷在沙中，顯示這個小島似乎有人來過，查看小漁船，拿取不銹鋼片，向東走。(Examine Dory, Take Steel , E)

④叢林地帶，隨手取了一段蔓藤，往西、西、南、東而行。(Take Vine, W,W,S,E)

⑤這是處陡峻的懸崖，海浪不斷拍打巖壁，你仔細查看懸崖巖壁，發現底部有個大洞。放下所有東西，利用蔓藤，順著巖壁下去，什麼也沒有，再向西而去。(Exa-

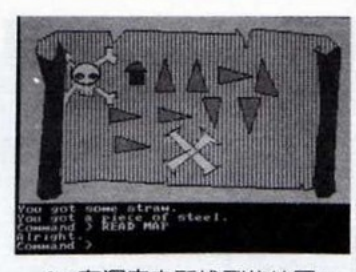
mine Cliff, Drop All , Take Vine, Tie Vine to Rock , Down , W)

⑥陰冷、潮溼的洞穴，先利用身邊的石塊向下挖，可找到一張地圖，拿取地圖，再返回懸崖，拿取剛才放下的東西。(Take Rock , Dig, Take Map, E, U, Take All)

⑦看地圖，意即由茅屋出發，再依北、北、東、北、東、東、南、南、東的方向前進，可到達一處老蒸汽船的所在地。查看老蒸汽船，只有一瓶甜酒，拿取甜酒，沿剛才的路線返回起點。(Read Map, W , N ,N and N and E and N and E and E and S and S and E, Examine Steamer , Take Rum , W and N and N and W and W and S and W and S and S and S)

⑧海灘上什麼也沒有，眞無聊！動動腦筋，燃燒稻草求救。不久，出現一位名叫黑狗的船長，要求你給一樣東西付船資，當然是給甜酒了。(Drop Straw, Hit Steel with Stone , Talk to Man, Give Rum)

⑨上船之後，到處逛逛，來到船員聚集處，卻因一言不合而打了起來。接著向南到厨房，拿取切肉刀。離開厨房，忽然聽到甲板上發生了問題，往錨處而去。(N, W , S , Hit Man, S, Get Cleaver , N , N , E , S , S , S , W)



▲在洞穴內所找到的地圖。



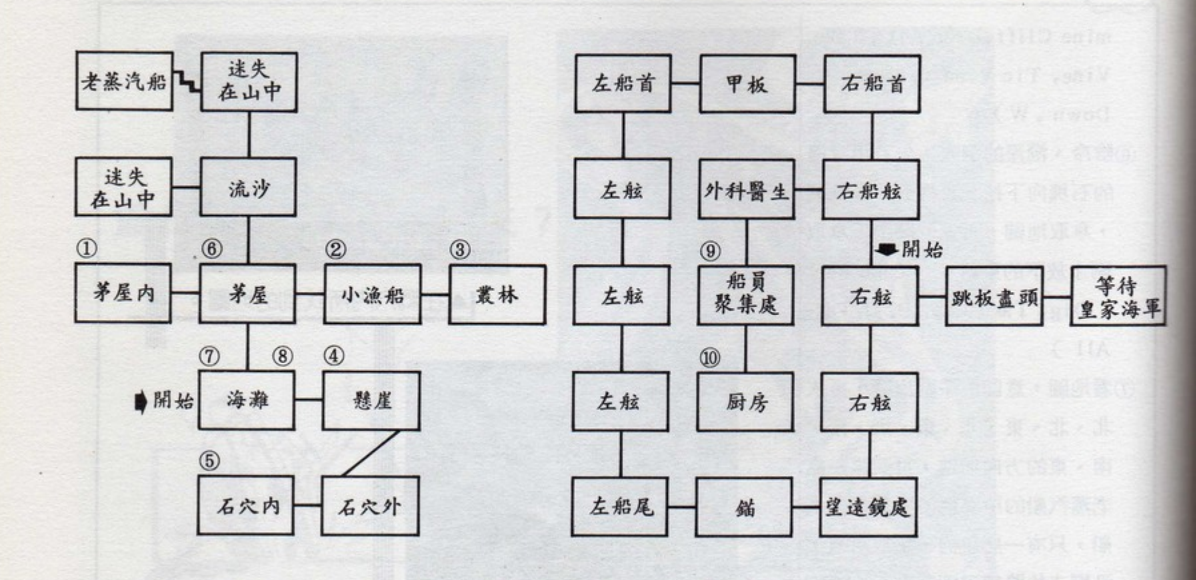
▲割斷繩子才能使船停止。

⑩船長開口說：「皇家海軍接近了，而我現在却無法把船停止！」於是你拿出切肉刀將鍊子切斷，往東到右船尾利用望遠鏡觀看，再向北、北、東、東而行，等待皇家海軍。(Cut Chain With Cleaver , E , Look With Scope, N , N , E , E)

⑪你終於踏上英國本土！向東、東、東、南行，來到一暗巷，見到一個大胖子睡得很熟，於是乘機搜索，只有一頂帽子和二百一十鎊，通通接收了。接著溜之大吉，向北、西、北、東而去。(E, E , E , S , Search Man,Get Hat and Money, N , W , N , E)

⑫這是 Rick's Cafe 的衣帽間，將帽子交給櫃台小姐，進入餐飲室。(Give Hat, E)

⑬侍者送來一杯冷飲，仔細觀察，竟然有毒。忽有一身影從旁鬼祟而過，跟踪他到化粧間，他驚惶的說：「不是我下的手。」你只好作罷，出餐飲室到衣帽間取回帽子，向西、南、西、南而行。(Look at Drink , Follow Man, S , W , Get Hat, W , S ,



W，S）

⑭一位老人正在垂釣，與之聊天，他却回答：「你沒看見我正忙著釣魚嗎？」於是你亮出鈔票，要買他的釣竿。利用釣竿也釣點魚，却釣到一張有關你自己消息的舊報紙。向北而去。（Talk To Man，Buy Pole，Use Pole，N，N）

⑮一位老人躺在路邊呻吟，和他交談，他說：「如果你急著買飛機票，可以買僞造的，但必須知道暗語。」原來是要給錢買暗語，接著記下暗語：Chandralt。往南、東、北、北、東而去。（Give Money to Man，S，E，N，N，E）

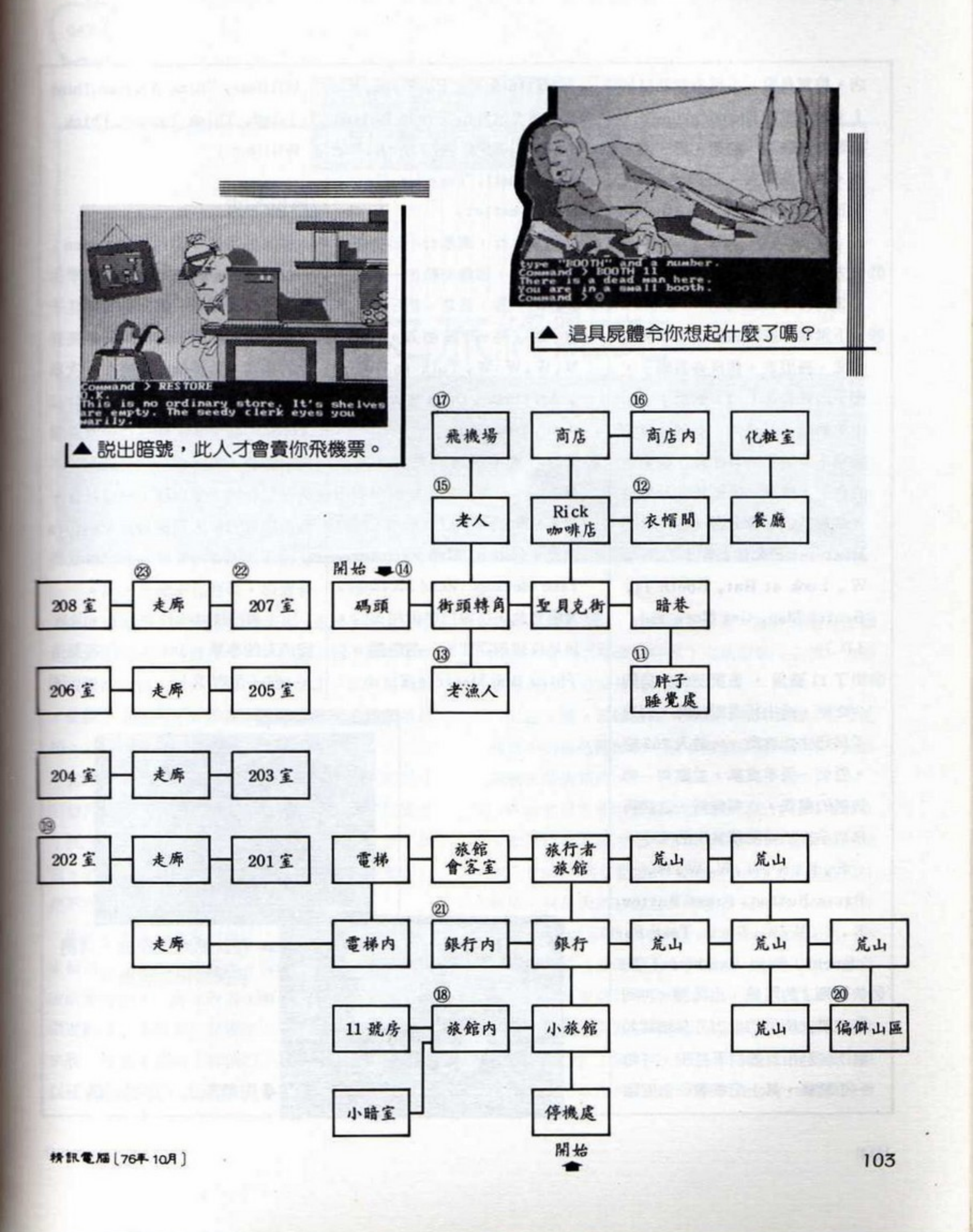
⑯來到一家什麼貨物也沒有賣的商



▲熟睡的胖子，拿取他的帽子和金錢。



▲這個人會告訴你一個暗號。



▲說出暗號，此人才會賣你飛機票。

▲這具屍體令你想起什麼了嗎？

店，售貨員說：「沒有暗語免談！」於是說出 Chandralt 一字，接著買飛機票，向西、南、南、西、北、北而去。（Chandralt, Buy Ticket, W, S, S, W, N, N）

⑰前方停著一架小飛機，上飛機。（Enter Plane）

⑱一下飛機，找間旅館休息，於是往北、西而去。然後查看帽子，帽子內竟寫著「11號房」，心中正納悶，於是到11號房瞧個究竟！竟發現一具屍體，搜索他的身上，找到一張紙條和身分證，拿取紙條和身分證，他是 Bob Masters，好熟的名字！（N, W, Look at Hat, Booth 11, Search Man, Get Note and ID）

⑲出了11號房，直接到你的房間202室，途中搭乘電梯時，別忘了按鈕才能啓動。一進入202室，看到一張羊皮紙，並聽到一種放氣的聲音，立刻躲避，之後再拿取羊皮紙並閱讀其上的文字。（E, E, N, N, W, W, N, Press Button, Press Button, S, E, N, W, Duck, Take Parchment, Read Parchment）

⑳依循剛才的路線，出電梯，再到羊皮紙上所示的地方（見地圖⑳處），利用貝殼向下挖掘，可得一小紙條，其上記載著一個密碼：AN11649。（E, S, W, N, Press Button, Press Button, E, E, E, E, S, S, E, Dig With Shell, Take Leaflet, Read Leaflet）

㉑趕到了銀行，與櫃台小姐交談，說出密碼，她會交給你一個盒子，打開一看，竟是一把手槍。拿著手槍，往207室而去。（W, N, W, W, W, Talk to Woman, AN11649, Open Box, Take Gun, Drop Box）

㉒依循地圖上的方向前進，來到207室，一言不發開槍射擊屋內的人，接著拿取地上的紙張，閱讀訊息。（Shoot Man with Gun, Take Message, Read Message）

㉓遊戲到此，彷彿已將眞相大白，於是你細細回想每一個環節。（Think Bob Masters, Think William, Think Arcman, Think Jared, Think Tycoon, Think William）

眞相大白

你的名字是 William Arcman，一位富有的企業家，但是你的孿生兄弟 Jared 却是一個邪惡的壞胚子，想盡辦法要陷害你，以便能接管你的事業。於是他先僞裝在一次車禍中死亡，然後偸渡到你的遊艇 Tycoon 號上，並伺機以鉛器重擊你的腦袋，再將你扔到荒島上，不久他以你的名字出現，成爲巨富。而你忠實的私人司機 Bob Masters 發現了 Jared 的秘密，想盡辦法要營救你，却壯志未酬身先死。

現在你已成功地找回自我，且收回所有的事業，Jared 已注定要坐上一輩子的牢了！



▲在此處向下挖掘，可得到保險箱的號碼。



◀先發制人，給他一槍！

/鄭明輝



尋尋覓覓幾度回 歡歡喜喜凱旋歸

聖地之旅終點站

各位讀者好，魔法門專欄自六月連載以來，這已是第五次刊出了，數月來，一些朋友們不斷地以信件或電話給我鼓勵與支持，也提供了一些資料給我，使得「魔法門」終於在本期順利登出它的最後結局。

從筆者拿到這個遊戲起到完成的那天，大約花了四個月的時間，但這並不代表對整個遊戲都已通盤了解。最近幾個月，也從來沒有停止再深入去了解它，甚至於又重創一組人重新再練，其中的艱苦自是不在話下。

也許有些讀友會覺得奇怪，「魔法門」又不像「冰城傳奇」系列那般難改，為何至今仍未有資料修改的部分出現？說來說去，還是以前那幾句話，這個遊戲改了就沒有什麼趣味了，以筆者目前的能力來說，玩修改過的「魔法門」只要五到十分鐘就可以將遊戲玩完了，但那又有什麼意思呢？何況，當初此專欄的目的，就是為了引導大部分對迷宮遊戲的人，能在不修改的狀況下完成遊戲，否則，耗費這麼大的心力又是為什麼呢？

閒話少說，言歸正傳，這期共有八張圖，四張是傳說中的金色建築物，還有兩個城堡，冥界，及靈魂迷宮等的地圖。

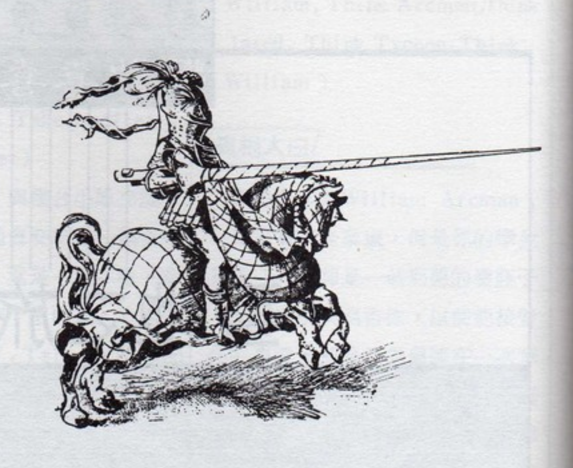
在金色建築物中需要水晶鑰匙（Crystal Key），如果沒有，也可以利用法術跳過去。主要就是到40′Under的C點拿W Queen Idol，其餘的沒什麼用，只是去練功而已。帶著B Queen Idol 和W Queen Idol 到D-4的Og 那裏去，他會問你一個問題，可惜這個問題至今仍沒有人能答出來，如果你有解答，希望能來信告知。

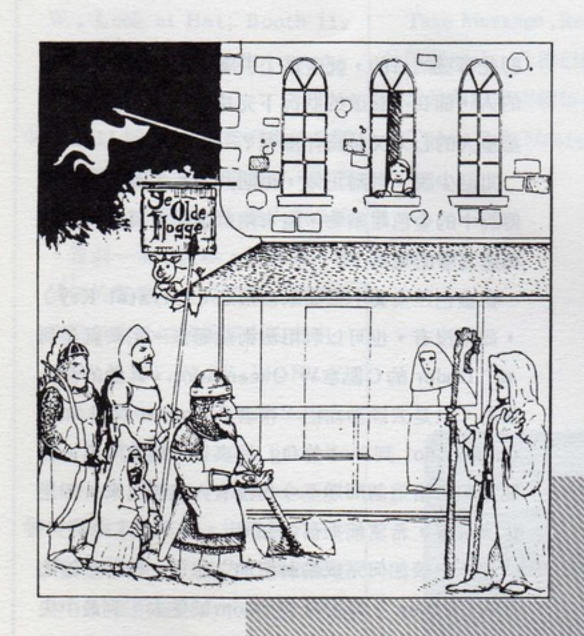
接下來談如何完成精神聖地之旅了，帶著金鑰匙（Gold Key）到A-1的Doom城堡去，到最中央的T點，可以找到眞正的國王Alamar，他說他被

一個似惡魔般的怪物所囚禁 ，要你用Goro的眼睛去面對那惡魔就能見到它的眞身，整個國土的命運就在此一舉了。

帶著他給你的Goro's Eye ，到E-3的城堡去，見到那名假的國王Alamar 時，他就會說你已發現了他的眞身，將你傳送到Soul Maze ，說你已經是他的俘虜。你必須發現隱藏在牆中他的名字才能逃離，把地圖畫出來之後，答案也很明顯了，打入他的名字之後，你會再度被送回一號城。

事情至此大概也告一段落了，以前到冥界時須先從五個不同的地方傳送回來，第六次去時可以得到自己的分數，大約都只是三萬分左右。這次再去，竟已達到了四十餘萬分，差距之大可想而知，每個人也都多得了五十萬點的經驗，可連昇數級呢！





急急忙忙的趕到往另一個世界的大門去，得到的竟只是爲第二代（ Book Two ）所做的廣告而已，整個遊戲到這裏可算是結束了。雖然有些疑團仍未能解決，例如Og 的問題，海上的大輪子，E - 1爬神像等處，仍不知道答案或是影響的因素，但這些都不足以影響大局，只希望各位讀友若有什麼發現，能夠來信討論，不勝感激。

這期另外要提供給大家的是所有物品的資料，後面的附表說明了每一樣物品的特性，包括能使用的職業、陣線、穿戴後有何影響和使用時和那個法術相同等等，相信這份資料能給大家相當大的幫助。

註：本專欄地圖承吳文智先生協助完成，物品資料由吳成煥先生協助提供，不勝感激。

圖表說明：適用陣線及適用職業中X代表全部皆可，而第三部分一般物品若是在持用之特殊效果欄中打X，則代表該物品無須持用。

第一部分：武器

代號	品　　　名	適用陣線	適　用　職　業	力量參數	持用時之特殊效果	使用時之效果	最高使用次　數	價值
01	CLUB	X	X	03			0	1
02	DAGGER	X	K,P,A,S,R	04			0	5
03	HAND AXE	X	K,P,A,R	05			0	10
04	SPEAR	X	K,P,A	06			0	15
05	SHORT SWORD	X	K,P,A,R	06			0	20
06	MACE	X	K,P,A,C,R	06			0	25
07	FLAIL	X	K,P,A,C,R	07			0	40
08	SCIMITAR	X	K,P,A,R	07			0	40
09	BROAD SWORD	X	K,P,A,R	07			0	50
0A	BATTLE AXE	X	K,P,A,R	08			0	60
0B	LONG SWORD	X	K,P,A,R	08			0	60
0C	CLUB +1	X	X	03			0	30
0D	CLUB +2	X	X	03			0	100
0E	DAGGER +1	X	K,P,A,S,R	04			0	50
0F	HAND AXE +1	E	K,P,A,R	05	運氣加1點		0	75
10	SPEAR +1	G	K,P,A	06	運氣加1點		0	100
11	SHORT SWORD +1	X	K,P,A,R	06			0	100
12	MACE +1	X	K,P,A,C,R	06			0	125
13	FLAIL +1	X	K,P,A,C,R	07			0	200
14	SCIMITAR	G	K,P,A,R	07	運氣加2點		0	250
15	BROAD SWORD +1	E	K,P,A,R	07	運氣加2點		0	300
16	BATTLE AXE +1	X	K,P,A,R	08			0	300
17	LONG SWORD +1	X	K,P,A,R	08			0	300
18	FLAMING CLUB	X	X	03	增加抗火20%	同巫師1-4法術	30	500
19	CLUB OF NOISE	X	X	03	被詛咒的物品		0	100
1A	DAGGER +2	X	K,P,A,S,R	04		同巫師1-6法術	25	200
1B	HAND AXE +2	G	K,P,A,R	05	運氣加2點		0	225
1C	SPEAR +2	E	K,P,A	06	運氣加2點		0	250
1D	SHORT SWORD +3	X	K,P,A,R	06		同巫師1-2法術	15	300
1E	MACE +2	X	K,P,A,C,R	06	準確度加1點	同牧師1-7法術	10	325
1F	FLAIL +2	X	K,P,A,C,R	07	準確度加1點	同牧師1-4法術	15	350
20	SCIMITAR +2	E	K,P,A,R	07	速度加1點		0	400

21	BROAD SWORD +2	G	K,P,A,R	07	速度加1點		0	400
22	BATTLE AXE +2	X	K,P,A,R	08	增加抗火20%	使用時加力量現值2點	10	500
23	LONG SWORD +2	X	K,P,A,R	08	增加抗酸20%	使用時加力量現值2點	10	550
24	ROYAL DAGGER	N	K,P,A,S,R	04	智能加3點		0	2500
25	DAGGER OF MIND	X	S	04	力量加4點	同巫師4-7法術	20	750
26	DIAMOND DAGGER	X	S	A0	力量加4點		0	800
27	ELECTRIC SPEAR	X	K,P,A	06	增加抗電40%	同巫師2-1法術	16	1200
28	HOLY MACE	G	C	06	人格加3點	同牧師6-2法術	5	2000
29	UN-HOLY MACE	E	C	06	人格加3點	同牧師6-1法術	5	2000
2A	DARK FLAIL	E	K,P,A,C	03	被詛咒的物品	同牧師5-2法術	10	600
2B	FLAIL OF FEAR	X	K,P,A	07	增加抗恐懼40%	同巫師2-8法術	8	1600
2C	LUCKY SCIMITAR	X	K,P,A,R	07	運氣加5點	使用時會增加年齡	0	2200
2D	MACE OF UNDEAD	G	K,P,A,C	06	被詛咒的物品	同巫師4-2法術	5	500
2E	COLD AXE	X	K,P	0F	增加抗冷40%	同巫師3-4法術	10	2500
2F	ELECTRIC SWORD	X	K,P,A	08	增加抗電40%	同巫師3-4法術	10	2200
30	FLAMING SWORD	X	K,P,A	08	增加抗火50%	同巫師3-1法術	10	2200
31	SWORD OF MIGHT	X	K	1F	力量加6點	使用時加力量現值5點	30	8000
32	SWORD OF SPEED	X	K,P,A	08	速度加6點	使用時加速度現值5點	20	7000
33	SHARP SWORD	E	K,P	0A	增加抗魔法21%	同巫師5-3法術	5	6500
34	ACCURATE SWORD	G	K,P,A	08	準確度加6點	使用時加準確度現值5點	10	6500
35	SWORD OF MAGIC	X	K,P,A,R	08	增加抗魔法30%	同巫師6-4法術	15	10000
36	IMMORTAL SWORD	G	K,P,A,R	08	運氣加5點	同牧師6-3法術	25	7000
37	AXE PROTECTOR	X	K,P,A	08	增加抗魔法25%	同巫師7-4法術	15	8000
38	AXE DESTROYER	E	K,P	08	力量加4點	同巫師6-2法術	6	8000
39	X'XX'X'S SWORD	N	K,P,A,R	08	運氣加15點	使用時加運氣現值5點	10	6000
3A	ADAMANTINE AXE	X	K,P,A	08	運氣加8點	同牧師5-3法術	05	12000
3B	ULTIMATE SWORD	X	K,P,A,R	14	力量加10點	使用時速度現值加5點	20	15000
3C	ELEMENT SWORD	X	K,P,A,R	08	增加抗魔法25%	同牧師7-3法術	10	12000
3D	SLING	X	K,P,A,R	04			0	10
3E	CROSSBOW	X	K,P,A,R	06			0	50
3F	SHORT BOW	X	K,P,A	08			0	75
40	LONG BOW	X	K,P,A	0A			0	100
41	GREAT BOW	X	K,P,A	0C			0	250
42	SLING +1	X	K,P,A,R	04			0	50
43	CROSSBOW +1	X	K,P,A,R	06			0	250

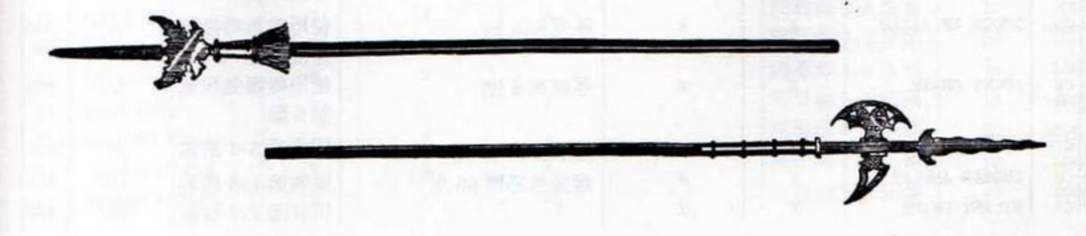
44	SHORT BOW +1	X	K,P,A	08			0	375
45	LONG BOW +1	X	K,P,A	OA			0	500
46	GREAT BOW +1	X	K,P,A	OC			0	1250
47	MAGIC SLING	X	K,P,A,R	04	增加抗魔法10%	使用時增加抗魔法現值20%	10	800
48	CROSSBOW +2	X	A,R	06	準確度加2點		0	1000
49	SHORT BOW +2	E	K,P,A	08	增加抗睡眠10%		0	1000
4A	LONG BOW +2	G	K,P,A	OA	增加抗睡眠10%		0	1200
4B	GREAT BOW +2	X	K,P,A	OC	增加抗恐懼30%		0	2000
4C	CROSSBOW LUCK	X	A,R	06	運氣加3點	同牧師1-2法術	20	2000
4D	CROSSBOW SPEED	X	K,P,A,R	06	速度加4點	同牧師1-3法術	10	2000
4E	LIGHTNING BOW	G	K,P,A	OA	增加抗電20%	同巫師3-1法術	10	3000
4F	FLAMING BOW	E	K,P,A	OA	增加抗火20%	同巫師3-4法術	10	3000
50	GIANT'S BOW	X	K,P,A	14			0	2000
51	THE MAGIC BOW	G	K,P,A	10	增加抗魔法20%	同巫師5-5法術	5	6000
52	BOW OF POWER	E	K,P,A	10	增加抗恐懼40%	使用時暫時提高等級5級	15	6000
53	ROBBER'S X-BOW	X	R	OA	速度加4點	同巫師2-7法術	10	8000
54	ARCHER'S BOW	X	A	14	準確度加5點	同巫師6-2法術	10	12000
55	OBSIDIAN BOW	X	X	03	被詛咒的物品	同巫師5-2法術	3	2000
56	STAFF	X	K,P,A,C,S	08			0	30
57	GLAIVE	X	K,P,A	OA			0	80
58	BARDICHE	X	K,P,A	OA			0	80
59	HALBERD	X	K,P,A	OC			0	100
5A	GREAT HAMMER	X	K,P,A,C	OC			0	150
5B	GREAT AXE	X	K,P,A	OC			0	150
5C	FLAMBERGE	X	K,P,A	OE			0	250
5D	STAFF +1	X	K,P,A,C,S	08	智能加1點		0	200
5E	GLAIVE +1	E	K,P,A	OA	速度加1點		0	350
5F	BARDICHE +1	G	K,P,A	OA	速度加1點		0	350
60	HALBERD +1	X	K,P,A	OC			0	500
61	GREAT HAMMER +1	X	K,P,A	OC			0	550
62	GREAT AXE +1	X	K,P,A	OC			0	500
63	FLAMBERGE +1	X	K,P,A	OE			0	600
64	STAFF +2	X	K,P,A,C,S	08	運氣加2點	同巫師1-8法術	10	600
65	GLAIVE +2	E	K,P,A	OA	速度加2點		0	900
66	BARDICHE +2	G	K,P,A	OA	速度加2點		0	900
67	HALBERD +2	X	K,P,A	OC	速度加3點	同牧師1-4法術	20	1200
68	GREAT HAMMER +2	X	K,P,A,C	OC	人格加2點	同牧師1-2法術	20	1200
69	GREAT AXE +2	X	K,P,A	OC	力量加2點	使用時力量現值加2點	10	1200
6A	FLAMBERGE +2	X	K,P,A	OE	力量加2點	使用時力量現值	10	2000

						加2點		
6B	STAFF OF LIGHT	X	K,P,A,C,S	08	增加抗睡眠40%	同牧師3-4法術	20	1500
6C	COLD GLAIVE	E	K,P,A	0A	增加抗寒40%	同牧師3-6法術	20	2500
6D	CURING STAFF	G	C,S	08	增加抗毒30%	同牧師1-6法術	12	2500
6E	MINOTAUR'S AXE	X	K,P,A	03	被詛咒的物品		0	2000
6F	THUNDER HAMMER	X	C	0C	增加抗電40%	同牧師4-6法術	15	3500
70	GREAT AXE +3	X	K,P,A	0C	力量加4點	使用時速度現值加3點	10	3500
71	FLAMBERGE +3	X	K,P,A	0E	力量加4點	使用時速度現值加3點	10	5000
72	SORCERER STAFF	X	S	08	智能加4點	同巫師7-3法術	10	8000
73	STAFF OF MAGIC	X	K,P,A,C,S	08	增加抗魔法25%	同巫師6-4法術	10	5000
74	DEMON'S GLAIVE	N	K,A	0A	增加抗酸50%	同巫師4-1法術	40	10000
75	DEVIL'S GLAIVE	N	K,A	0A	增加抗寒50%	同巫師4-2法術	40	10000
76	THE PLAMBERGE	X	K,P,A	1E	力量加10點	同巫師4-3法術	10	15000
77	HOLY FLAMBERGE	G	P	14	增加抗魔法50%	同牧師7-2法術	15	20000
78	EVIL FLAMBERGE	E	P	14	增加抗魔法50%	同牧師7-5法術	15	20000

第二部分：護甲、盾牌

代號	品名	適用陣線	適用職業	防護點數	持用時之特殊效果	使用時之效果	最高使用次數	價值
79	PADDED ARMOR	X	X	1			0	10
7A	LEATHER ARMOR	X	K,P,A,C,R	2			0	20
7B	SCALE ARMOR	X	K,P,A,C,R	3			0	50
7C	RING MAIL	X	K,P,A,C,R	4			0	100
7D	CHAIN MAIL	X	K,P,A,C	5			0	200
7E	SPLINT MAIL	X	K,P	6			0	400
7F	PLATE MAIL	X	K,P	7			0	1000
80	PADDED +1	X	X	2			0	25
81	LEATHER	X	K,P,A,C,R	3			0	60
82	SCALE +1	X	K,P,A,C,R	4			0	120
83	RING MAIL +1	X	K,P,A,C,R	5	增加抗火5%		0	250
84	CHAIN MAIL +1	X	K,P,A,C	6	增加抗火5%		0	500
85	SPLINT MAIL +1	X	K,P	7	增加抗火10%		0	1000
86	PLATE MAIL +1	X	K,P	8	增加抗火10%		0	2500
87	LEATHER +2	X	K,P,A,C,R	4	增加抗電10%		0	150
88	SCALE +2	X	K,P,A,C,R	5	增加抗寒10%		0	300
89	RING MAIL +2	X	K,P,A,C,R	6	增加抗火15%		0	750
8A	CHAIN MAIL +2	X	K,P,A,C	7	增加抗火15%		0	1500
8B	SPLINT MAIL +2	X	K,P	8	增加抗火20%		0	2500

8C	PLATE MAIL +2	X	K,P	9	增加抗火 20 ％		0	7500
8D	BRACERS AC 4	X	A,S,R	4			0	1000
8E	RING MAIL +3	X	K,P,A,C,R	7	速度加 2 點		0	2000
8F	CHAIN MAIL +3	X	K,P,A,C	8	運氣加 4 點		0	4500
90	SPLINT MAIL +3	X	K,P	9	力量加 2 點		0	7500
91	PLATE MAIL +3	X	K,P	10	增加抗火 50 ％		0	15000
92	BRACERS AC 6	X	A,S,R	6	增加抗恐懼 20 ％	同巫師 4-7 法術	20	2500
93	CHAIN MAIL +3	X	K,P,A,C	0	被詛咒的物品		0	4500
94	BRACERS AC 8	X	X	0	被詛咒的物品		0	7500
95	BLUE RING MAIL	X	K,P,A,C,R	9	增加抗電 60 ％	同巫師 3-4 法術	30	10000
96	RED CHAIN MAIL	X	K,P,A,C	10	增加抗火 60 ％	同巫師 3-1 法術	30	15000
97	X!XX!X'S PLATE	N	K,P	11	運氣加 10 點	使用時運氣現值加 5 點	10	18000
98	HOLY PLATE	G	P	12	增加抗魔法 40 ％	使用時增加抗恐懼 50 ％	30	25000
99	UN-HOLY PLATE	E	P	12	增加抗魔法 40 ％	使用時增加抗恐懼 50 ％	30	25000
9A	ULTIMATE PLATE	X	K,A,S	13	增加抗魔法 40 ％	同巫師 1-3 法術	30	30000
9B	BRACERS AC 8	X	A,S,R	8	增加抗害怕 60 ％	同巫師 4-7 法術	40	7500
9C	SMALL SHIELD	X	K,P,C,R	1			0	10
9D	LARGE SHIELD	X	K,P,C,R	2			0	50
9E	SILVER SHIELD	X	K,P,C,R	2	增加抗睡眠 20 ％		0	100
9F	SMALL SHIELD +1	X	K,P,C,R	2			0	100
A0	LARGE SHIELD +1	X	K,P,C,R	3			0	200
A1	LARGE SHIELD +1	X	K,P,C,R	0	被詛咒的物品		0	200
A2	SMALL SHIELD +2	X	K,P,C,R	3			0	400
A3	LARGE SHIELD +2	X	K,P,C,R	4			0	800
A4	LARGE SHIELD +2	X	K,P,C,R	0	被詛咒的物品		0	800
A5	FIRE SHIELD	X	K,P,C,R	5	增加抗火 20 ％		0	2500
A6	COLD SHIELD	X	K,P,C,R	5	增加抗寒 20 ％		0	2500
A7	ELEC SHIELD	X	K,P,C,R	5	增加抗電 20 ％		0	2500
A8	ACID SHIELD	X	K,P,C,R	5	增加抗酸 20 ％		0	2500
A9	MAGIC SHIELD	X	K,P,C,R	6	增加抗魔法 20 ％	同巫師 4-7 法術	20	5000
AA	DRAGON SMIELD	X	K,P,C,R	7	增加抗魔法 10 ％	同巫師 7-4 法術	20	8000

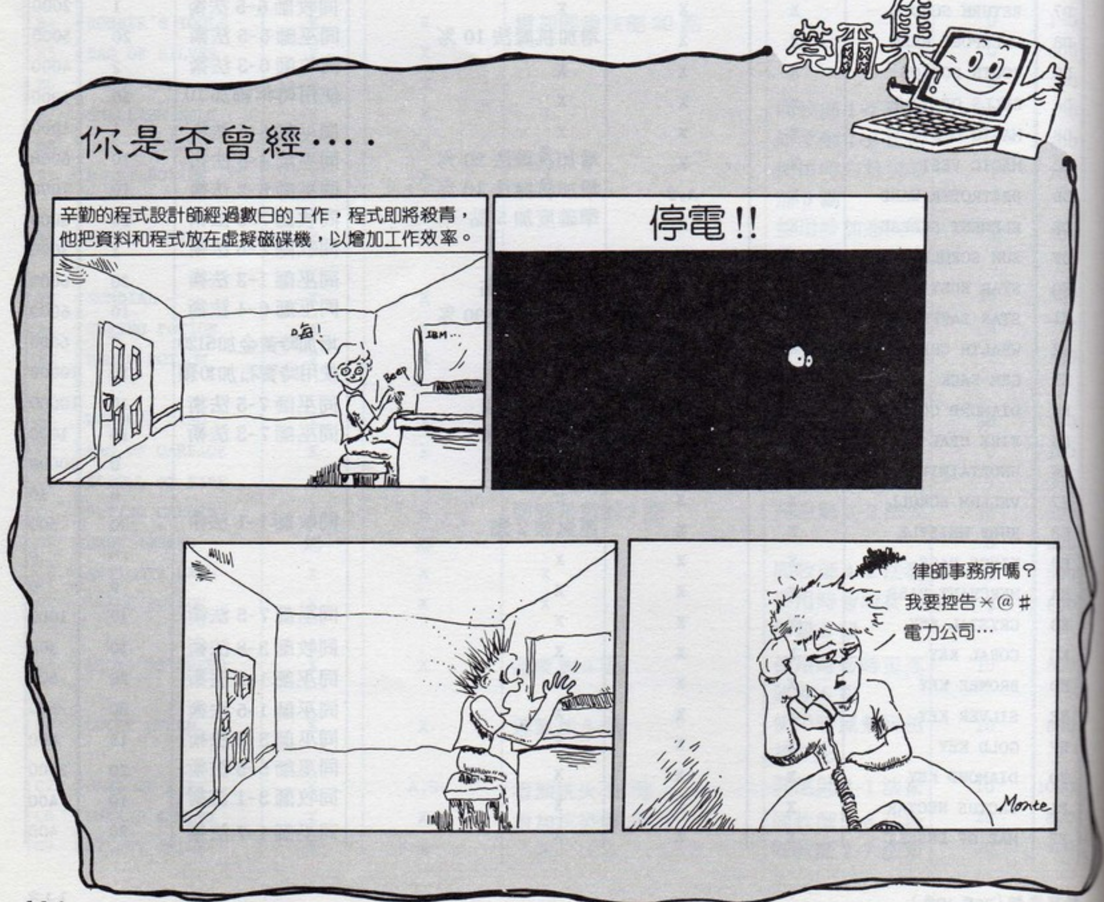


第三部分：一般物品

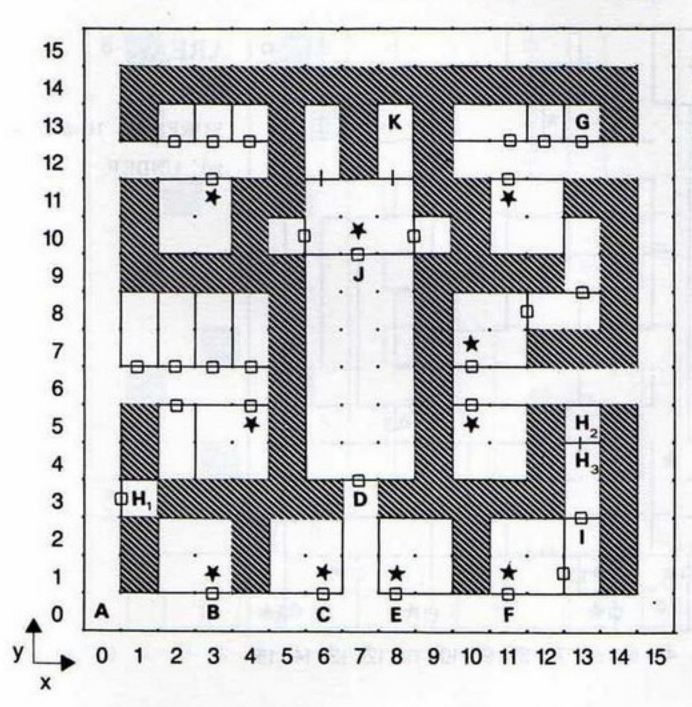
代號	品名	適用陣線	適用職業	持用時之特殊效果	使用時之效果	最高使用次數	價值
AB	ROPE & HOOKS	X	X	X		0	10
AC	TORCH	X	X	X	同牧師 1-5 法術	1	2
AD	LANTERN	X	X	X	同牧師 1-5 法術	10	20
AE	10 FOOT POLE	X	X	X		0	10
AF	GARLIC	X	X	X		0	5
B0	WOLFSBANE	X	X	X		0	10
B1	BELLADONNA	X	X	X		0	10
B2	MAGIC HERBS	X	X	X	同牧師 1-4 法術	3	50
B3	DRIED BEEF	X	X	X	使用時增加食物 6 份	3	40
B4	ROBBER'S TOOLS	X	R	增加開鎖技能 20 點		0	150
B5	BAG OF SILVER	X	X			0	300
B6	AMBER GEM	X	X			0	500
B7	SMALLING SALT	X	X	X	同牧師 1-1 法術	3	50
B8	BAG OF SAND	X	X	X	同巫師 1-8 法術	5	100
B9	MIGHT POTION	X	X	X	使用時力量現值加 5 點	3	200
BA	SPEED POTION	X	X		使用時加速度現值 5 點	3	200
BB	SUNDIAL	X	X	X	同巫師 1-7 法術	50	500
BC	CURING POTION	X	X	X	同牧師 2-1 法術	4	350
BD	MAGIC POTION	X	X	X	使用時加法力點數 10 點	2	500
BE	DEFENSE RING	X	X	防護級數加 1 點	同巫師 2-3 法術	30	500
BF	BAG OF GARBAGE	X	X	被詛咒的物品		0	100
C0	SCROLL OF FIRE	X	X	X	同巫師 3-1 法術	1	300
C1	FLYING CARPET	X	S	防護級數加 2 點	同巫師 3-2 法術	10	500
C2	JADE AMULET	無	無			0	600
C3	ANTIDOTE BREW	X	X	X	同牧師 4-2 法術	2	500
C4	SKILL POTION	X	X	X	使用時暫時提高等級 5 級	5	600
C5	BOOTS OF SPEED	X	X	速度加 5 點	使用時暫時提高速度 5 點	10	800
C6	LUCKY CHARM	X	X	運氣加 5 點	使用時運氣現值加 5 點	20	800
C7	WAND OF FIRE	X	A,S	增加抗火 15 ％	同巫師 3-1 法術	10	1000
C8	UNDEAD AMULET	X	X	增加抗恐懼 50 ％	同牧師 1-8 法術	20	800
C9	SILFNT CHIME	X	X	X	同牧師 2-7 法術	20	400

CA	BELT OF POWER	X	K,P,R	力量加5點		0	600
CB	MODEL BOAT	X	X	X	同牧師3-8法術	15	400
CC	DEFENSE CLOAK	X	X	防護級數加2點		0	700
CD	KNOWLEDGE BOOK	X	P,A,C,S	智能加2點	使用時法術等級加1	4	1000
CE	RUBY IDOL	X	X	X		0	3000
CF	SORCERER ROBE	X	S	智能加5點	同巫師3-3法術	20	2500
D0	POWER GAUNTLET	X	K,P,A,C,R	力量加5點		0	3000
D1	CLERIC'S BEADS	X	C	人格加5點	同牧師2-1法術	50	3000
D2	HORN OF DEATH	X	X	X	同巫師5-3法術	10	2500
D3	POTION OF LIFE	X	X	X	同牧師6-2法術	2	1500
D4	SHINY PENDANT	X	X	增加抗睡眠30%	同巫師2-2法術	10	2000
D5	LIGHTNING WAND	X	A,C,R	增加抗電20%	同巫師3-4法術	10	2500
D6	PRECISION RING	X	X	準確度加5點		0	3000
D7	RETURN SCROLL	X	X	X	同牧師6-5法術	1	2000
D8	TELEPORT HELM	X	X	增加抗魔法10%	同巫師5-5法術	20	5000
D9	YOUTH POTION	X	X	X	同牧師6-3法術	2	4000
DA	BELLS OF TIME	X	X	X	使用時年齡加10	50	1000
DB	MAGIC OIL	X	X	X	同巫師6-5法術	1	1000
DC	MAGIC VEST	X	X	增加抗魔法20%	同巫師4-8法術	10	6000
DD	DESTROYER WAND	X	A,S	增加抗魔法10%	同巫師6-2法術	10	7000
DE	ELEMENT SCARAB	X	X	準確度加5點	同牧師7-3法術	20	6000
DF	SUN SCROLL	X	X	X	同牧師7-5法術	1	3000
E0	STAR RUBY	X	X	運氣加10點	同巫師1-3法術	30	6000
E1	STAR SAPPHIRE	X	X	增加抗魔法30%	同巫師6-4法術	10	6000
E2	WEALTH CHEST	X	X	X	增加時黃金加5120	5	6000
E3	GEM SACK	X	X	X	使用時寶石加10顆	10	10000
E4	DIAMOND COLLAR	X	X	年齡加80歲	同巫師7-5法術	10	10000
E5	FIRE OPAL	X	X	年齡加80歲	同巫師7-3法術	10	1000
E6	UNOBTAINIUM	無	無			0	50000
E7	VELLUM SCROLL	X	X	X		0	10
E8	RUBY WHISTLE	X	X	運氣加2點	同牧師1-1法術	200	500
E9	KINGS PASS	X	X	X		0	0
EA	MERCHANT PASS	X	X	X		0	0
EB	CRYSTAL KEY	X	X	X	同巫師7-5法術	10	1000
EC	CORAL KEY	X	X	X	同牧師3-8法術	10	300
ED	BRONEE KEY	X	X	X	同巫師1-2法術	20	500
EE	SILVER KEY	X	X	X	同巫師1-5法術	30	600
EF	GOLD KEY	X	X	X	同巫師3-3法術	15	800
F0	DIAMOND KEY	X	X	X	同巫師5-5法術	20	2000
F1	CACTUS NECTAR	X	X	X	同牧師3-1法術	10	400
F2	MAP OF DESERT	X	X	X	同巫師1-7法術	20	400

F3	LASER BLASTER	X	X	準確度加5點	同巫師6-2法術	10	2000
F4	DRAGONS TOOTH	X	X	X	同牧師6-3法術	10	1500
F5	WYVERN EYE	X	X	X	同巫師2-8法術	20	1000
F6	MEDUSA HEAD	X	X	被詛咒的物品		0	0
F7	RING OF OKRIM	X	X	運氣加10點	同巫師4-8法術	20	3000
F8	B QUEEN IDOL	X	X	X		0	0
F9	W QUEEN IDOL	X	X	X		0	0
FA	PIRATES MAP A	X	X	X		0	1000
FB	PIRATES MAP B	X	X	X		0	2000
FC	THONDRANIUM	X	X	X	使用時力量上限加15點	250	10000
FD	KEY CARD	X	X	X		0	0
FE	EYE OF GOROS	X	X	X	同巫師7-1法術	20	10000



Mapping Page



AREA:

E-4

SURFACE 10-5

10′ UNDER

NOTES:

A：通往野外的道路。

B：Glass Room。

C：Ruby Room。

D：Temple of the old order。

E：Twinkle Room。

F：Rainbow Room。

G：在這個房間裏從天花板到地面都畫滿了黑白相間的格子。

H1：往下的樓梯，通往 20′Under。

H2：往下的樓梯，通往 30′Under。

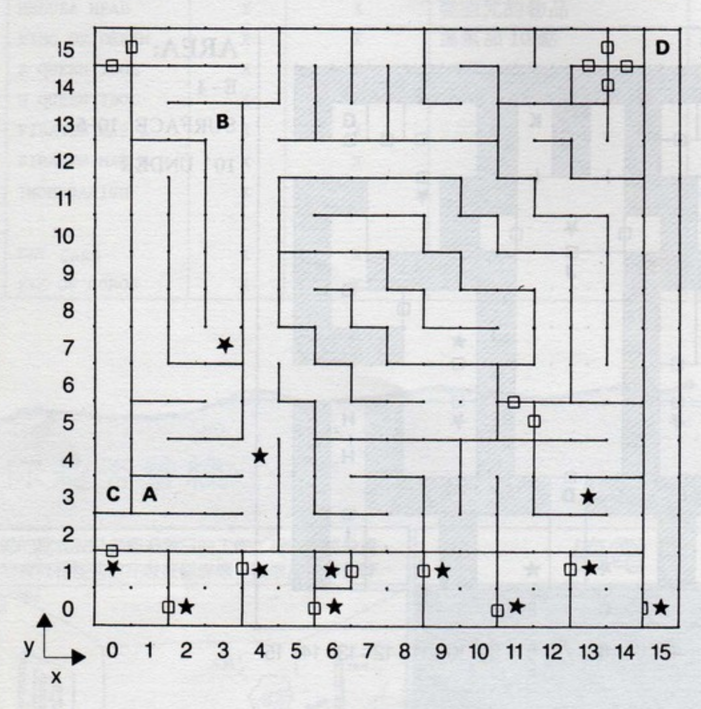
H3：往下的樓梯，通往 40′Under。

I：需有水晶鑰匙（Crystal Key）方能通過。

J：Club Dead…The Antidote to Humanization！

K：金色的 7 號訊息。

Mapping Page



AREA:

E-4

SURFACE 10-5

20′ UNDER

NOTES:

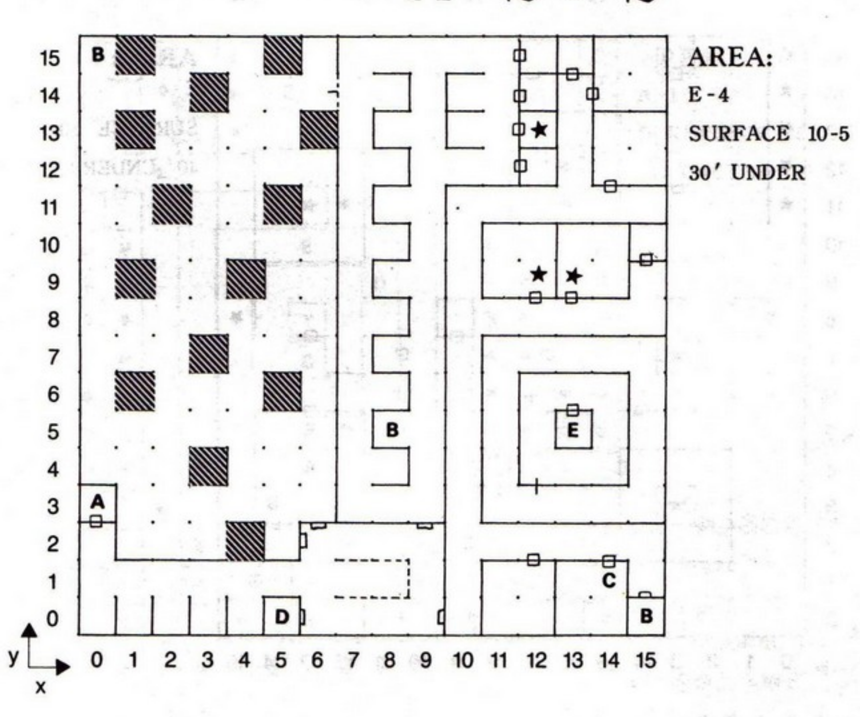
A：往上的樓梯。

B：從天花板到地板上畫滿了黑白相間的方格。

C：往下的樓梯。

D：可得Thundranium。

Mapping Page



AREA:

E-4

SURFACE 10-5

30′ UNDER

NOTES:

A：往上的樓梯，通往 20′Under。

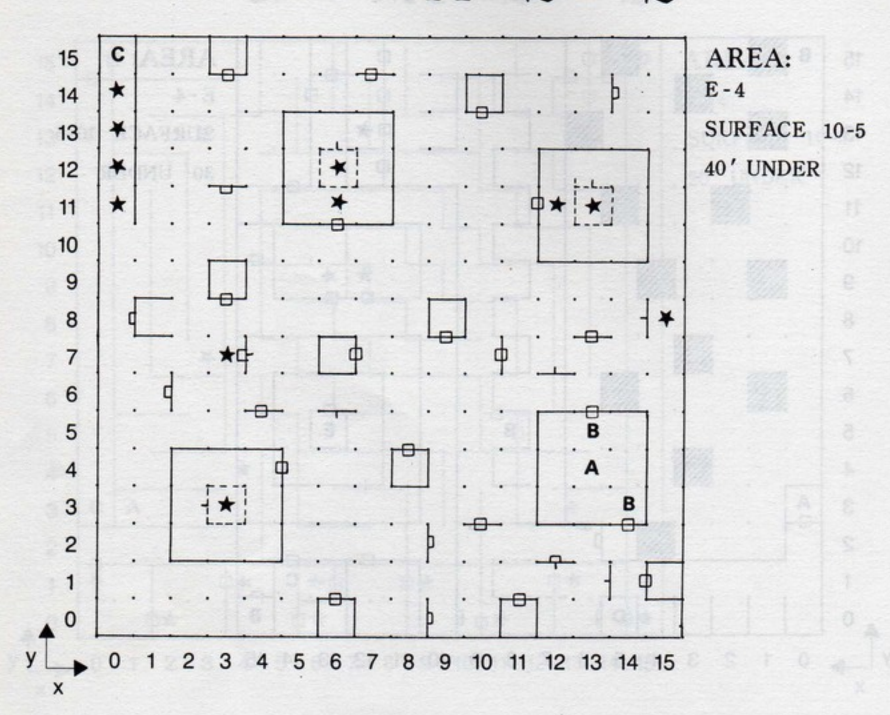
B：傳送到 8 - 1 戰鬥。

C：房間裏從天花板到地板畫滿了黑白相間的方格。

D：傳送到 15-7 。

E：往上的樓梯，通往 10′Under。

Mapping Page



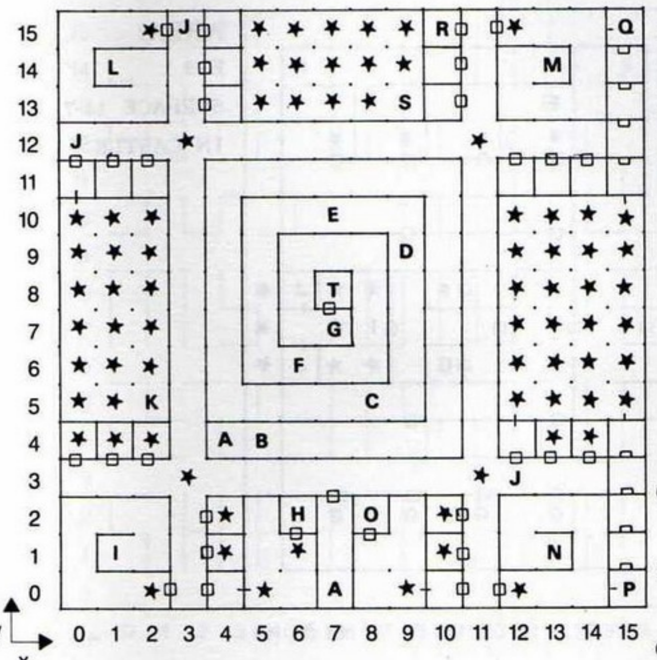
NOTES:

A：往上的階梯，通往 10′Under。

B：危險！地下城正在建築當中。

C：從天花板到地上畫滿了黑白相間的方格，搜索可得到W Queen idol。

Mapping Page



AREA:
A-1
SURFACE 7-15
IN CASTLE

O：一個金屬的箱子刻著："Intruder Alert "。

P：銀色的字刻著：「訊息的安插：FEDBAC」。

Q：金色的字刻著：「訊息的安插：8,5,3,9,1,4,6,2,7」

NOTES:

A：通往野外的通道。

B：無止盡的螺旋。

C：傳送到9-4。

D：傳送到10-10。

E：傳送到6-11。

F：傳送到7-5。

G：需金鑰匙才能通過。

H：一臺震耳欲聾的機器正規律的振動著。

I：銀色的訊息D。

J：門上寫著：怪獸的養育場，小心！

K：牆上潦草的寫著：世界如此無味，我已觸碰到天空。

L：有一個小孩在這裏，當你接近他時他害怕得發抖。你打算：①恢復他的自由，②拷問他，③離開？

M：一座看來令人毛骨悚然的雕像說：「從15-7 開始走到Doom城堡。」

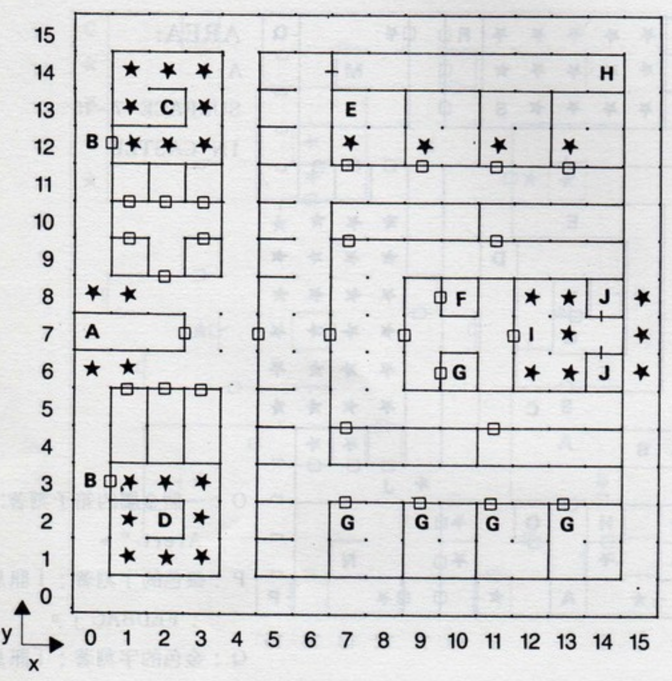
N：用藍色的血寫著：「犬有鑰匙。」

R：牆上寫著：「跳躍三次到中心。」

S：牆上潦草的寫著：「在犬給你報酬之後搜索。」

T：一個身體被鐵衣包住的人困在一座力場中，你和他產生心靈感應的通訊，他說：「我是眞正的國王Alamar，被一個外星惡魔所囚禁，用Goro's Eye去對抗它就可以見到它的眞身，整個地區的命運就在你手中了。」

Mapping Page



AREA:

E-3

SURFACE 14-7

IN CASTLE

NOTES:

A：通往野外的道路。

B：吵鬧而尖銳的聲音從門後傳出來。

C：彈射器將你彈到塔外（E-3的4-7）。

D：在一個鋼製的監牢內，一位美貌的少女正在流淚。

E：酸陷阱。

F：銀色的訊息E。

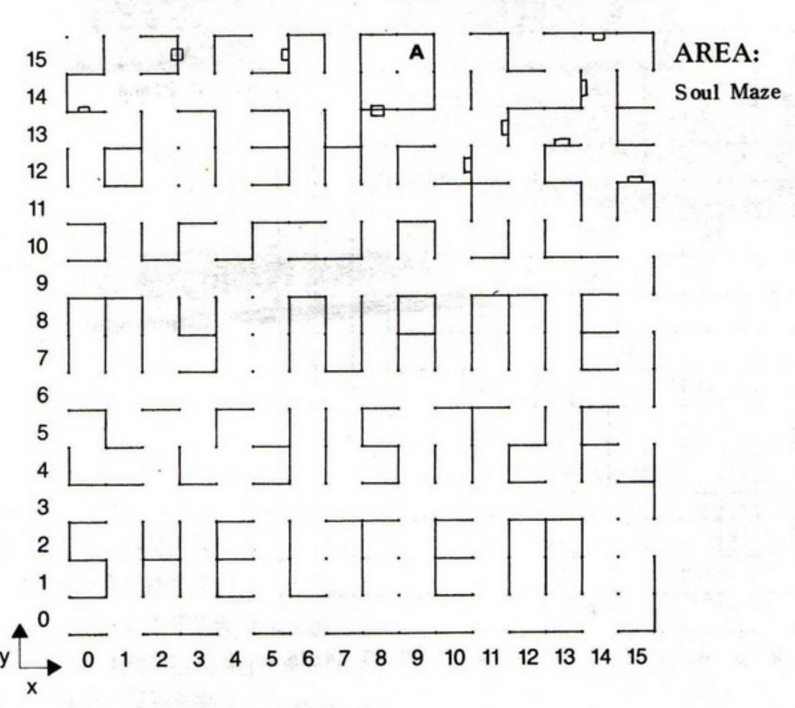
G：受到燃燒的火球攻擊。

H：滑道，被滑至E-3的15-7。

I：帶著Goro's Eye 來，這國王說：「你已經發現了我的眞身，你到Soul Maze 去吧…」，然後被傳送到Soul Maze。

J：得2000塊黃金。

Mapping Page



AREA:

Soul Maze

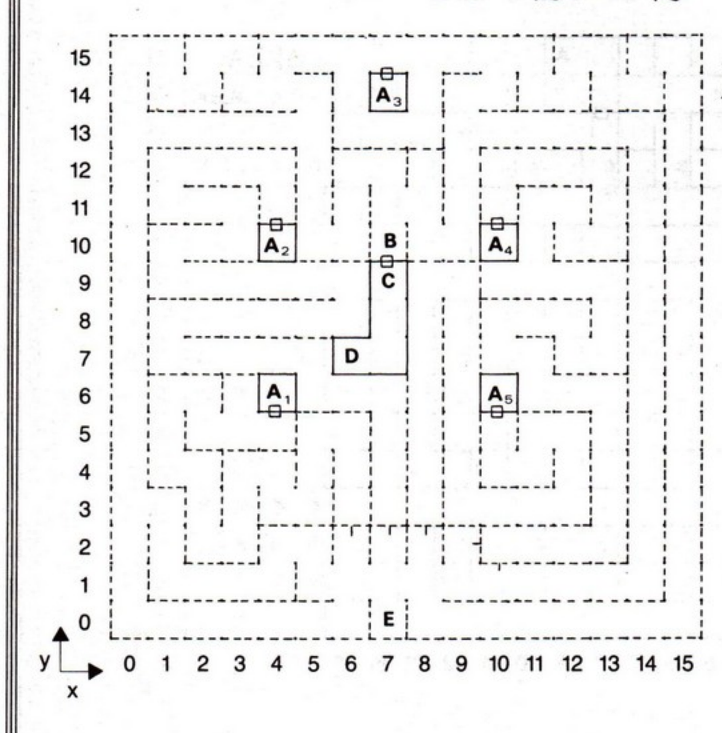
NOTES:

A：一名奇怪的外星人穿著微微發亮的飛行裝宣稱說：「這裏是 Soul Maze ，你就是它的囚犯，你必須從牆中發現捉你來的人的名字才能脫離此地。」在畫出了Soul Maze 的圖之後，看到My name is Shel-tem的字樣， 回到A點回答 Sheltem ，便得到如下的一份報告：

「代號橘色 17 號報告：徵收物XX21A7-3 作廢！星際位置 5281.6 座標 120 - Varn-161 第 41 區。你現在已是第一級且合於傳送的資格，去找精神聖地（Inner Sanctum ）以取得新的權利，牆已開始倒塌。」

看完報告，你發現你又回到了 Sorpigal 的旅店門口，自然是先進去休息一下了。

Mapping Page



AREA:

Astral Plane

NOTES:

Ax: Astral Projector # X zap，送回 Sorpigal 。

B：有條小插座，須以 Key Card 打開。

C：這金屬的房間被閃動規律的白光微微的照亮著。

D：一道金屬的門板滑開，出現了一位穿著白色外衣的奇怪老人。

精神聖地

Data keeper用一種平和的聲音說：「歡迎來到你的精神聖地，我非常高興你從那麼遠的地方趕來，我已經觀察你的進度很久了，你將可以得到嘉許。」他轉身面對那台奇怪的機器，插一片浮動的物體到一個小孔中，你的實際成績是N，「你還不夠資格轉移，打敗 Impuster 之後再回來。」

完成任務之後再來，你不夠資格傳送的句子會變爲如下的一段文字：

優秀的評價！這是稀有的事件，你將得到只有少數人才能得到的特殊待遇——傳送到另一個V.A.R.N的機會(V.A.R.N是Vehicular Astropod Research Nacelle的縮寫）。回到Sorpigal 的旅店去休息並慶祝一下，然後繼續到「通往另一個世界的大門」去（爲你的完成，每人加五十萬的經驗點）。再到通往另一個世界的大門時，它會告訴你必須先找到魔法門的Book Two，故事便到此結束了。

／西門孟

Norton Utility 加強版曝光記

十六位元應用軟體介紹系列二

●簡介

名揚四海的Peter Norton對許多PC的使用者而言，該不會太陌生吧！他所設計的專司檔案管理與磁片輔助記憶體處理功能的套裝軟體，均普獲好評。今年五月，Peter Norton推出了Norton Utility Advanced Edition，該套裝有兩張磁片，一張是加强以往Norton Utilities的新版及支援Lighting的檔案，另一張是DOS命令的擴充支援（外部命令）。本期筆者所要介紹的也就是這張磁片中的所有使用方法及參數意義，由於此程式功能强大，因此希望讀者在觀看「紙上談兵」之餘，也能親自上機操作這些令人咋舌的功能。

和以往一般，本磁片中有個READ．ME檔，見（表一）中的檔案一覽表。READ．ME檔是一些簡單的訊息（General Information），大概是開始操作的方法等等。

倘若你的英文還不錯，會在READ．ME檔中看見要你使用NI（Norton Integrator）檔來了解操作程序。NI是個能讓你以最短的時間進入況狀的教學介紹程式，在鍵入NI後，螢幕會切割成三

（表一）檔案一覽表

READ. ME	WIPEFILE. EXE
ASK . EXE	NU. HLP
BEEP. EXE	FILEINFO. FI
DS. EXE	NUDEMO. BAT
DT. EXE	FILE1. BAT
FA. EXE	MARY
FF. EXE	OISKNAME
FI. EXE	TREEINFO. NCD
FR. EXE	
FS. EXE	
LD. EXE	
LP. EXE	
NCD. EXE	
NI. EXE	
SA. EXE	
SD. EXE	
SI. EXE	
TM. EXE	
TS. EXE	
UD. EXE	
VL. EXE	
WIPEDISK. EXE	

塊，左邊是本磁片的目錄，右邊是指定檔案的操作方式，下面的一行是命令輸入欄。使用者可以用[↑][↓]鍵來移動左邊目錄區的光棒，移動後，左邊及下面的內容都會一起改變，下面的命令輸入欄可讓你輸入參數後，看看執行的結果，就如同你在DOS下執行命令一般（但別忘了，磁片中要有Command．com檔才能執行）。

同時，若你覺得一行一行移動太慢了，你可按[TAB]鍵進入Speed Search（快速搜尋）項。在Speed Search中只要輸入欲查看的檔案名稱，光棒馬上就會指到該項目錄了，而按[Space Bar]就算脫離Speed Search狀態。最後，若不想使用NI，可按[ESC]鍵或[F10]回到DOS。

●**指令解析**

(1) ASK "PROMPT"，〔KEY LIST〕——建立一個交談式的批次檔（Batch File）。

Prompt是執行Ask時會出現的訊息，中英文皆可，而Key List是欲接受的字元，不分大小寫。當執行Ask時，螢幕會出現Prompt內的訊息，並要求你輸入字元，而Key List中的字元順序也會影響到傳回來的值。Errorlevel是傳回的值，若Key List的第一個字元被按下，則Errorlevel 1為眞，其他為假。要了解詳細的操作，請參閱（表二）的範例，在該表中你若按了"Y"就會印出「你按了"Y"」的訊號，按"N"則結束，其他鍵不受理。

Norton Utilities的指令目錄欄

```
ASK            ─ The Norton Integrator ─────────────────────────────
BEEP           ASK            ASK "prompt", [key-list]
DS  Directory Sort    Create interactive batch files.
DT  Disk Test
FA  File Attributes   When ASK is run, it displays the prompt, then
FF  File Find         awaits a response. Respond by typing one of the
FI  File Info         keys in key-list, and ASK returns control to
FR  Format Recover    the batch file, passing the chosen key as an
FS  File Size         ERRORLEVEL code: the 1st key as level 1, the
LD  List Directories  2nd as level 2, and so on. Arrange the branches
LP  Line Print        in descending order of ERRORLEVELs-check for
NCD Norton CD         the highest level first, then next highest,
NU  Norton Utility    etc., so that ERRORLEVEL 1 is checked for last.
QU  Quick UnErase
SA  Screen Attributes Example batch file
SD  Speed Disk            Ask "Press "Y" to answer Yes", ny
SI  System Information    If errorlevel 2 goto run
TM  Time Mark             If errorlevel 1 goto quit
TS  Text Search           :run
UD  UnRemove Directory    echo You pressed "Y".
             more...      :quit
ASK
                                              Press F1 for Help
```

```
               ─ The Norton Integrator ─────────────────────────────
             more...  Unremove Directory    UD [directory pathname]
UD  UnRemove Directory    Recover a directory that has been removed,
VL  Volume Label          and the catalog of erased files it contained.
WipeDisk
WipeFile              UD
Quit NI                   Run UD, and have it prompt for the directory
                          name to recover.

                      UD  \progs\word
                          Unremove the directory \progs\word, recovering
                          the catalog of files it contained.

                          If all the files in a subdirectory are erased,
                          and the subdirectory is then removed, the files
                          cannot be UnErased until the subdirectory is
                          Unremoved. Unremoving the subdirectory restores
                          its catalog of erased files, so that they can
                          be recovered with QuickUnErase, or NU's UnErase
                          function.
UD
                                              Press F1 for Help
```

（表二）ASK 之示範批次檔

```
ASK「按"Y"來回答正確」，ny
If Errorlevel 2 GoTo Run
If Errorlevel 1 GoTo Quit
: Run
Echo 你按了"Y"
: Quit
```

⑵ BEEP，BEEP〔SWITCHES〕，BEEP〔FILESPEC〕——嗶一聲，或是演奏一段音樂經由直接附於檔名後的資料（Switches），或是將資料存於一個檔案內讓Beep來演奏。

Beep有三種操作方式，一是只寫Beep而沒有參數，這樣會叫一聲「嗶」；第二種方式是在Beep後直接打入資料，如BEEP/F100/D36/W18/R3，參數的意義稍後再解釋；最後一種也是較實用的方式，將音樂的資料以Wordstar或PE等文書處理程式寫入檔案內，再將該檔名附加於Beep後。

使用B參數有四種：/Fn，/Dn，/Rn，/Wn，代表意義如下：

①/Fn：頻率（Frequency）的值，也就是音符的高低。

②/Dn：持續時間（Duration），一個單音的持續時間。

③/Rn：重覆次數（Repeat），一個單音的重覆次數。

④/Wn：延遲時間（Wait），休止符的長度。

（表三）是一首樂曲的資料，檔名為Mary，你可在磁片中找到，只要鍵入Beep Mary就會演奏"Mary has a little lamp"。這種指令適合於批次檔中使用，或由其他語言叫用。

表三

```
Title: Mary had a Little Lamb
Date: March 1, 1987

/F330 /D1                      ; Mar-
/F294 /D1                      ; -y
/F262 /D1                      ; had
/F294 /D1                      ; a
/R2 /F330 /D1                  ; little
/F330 /D2                      ; lamb
;
/R2 /F294 /D1                  ; little
/F294 /D2                      ; lamb
;
/F330 /D1                      ; lit-
/F392 /D1                      ; -tle
/F392 /D2                      ; lamb
;
/F330 /D1                      ; Mar-
/F294 /D1                      ; -y
/F262 /D1                      ; had
/F294 /D1                      ; a
/R2 /F330 /D1                  ; little
/F330 /D1                      ; lamb
;
/F330 /D1                      ; whose
/R2 /F294 /D1                  ; fleet was
/F330 /D1                      ; white
/F294 /D1                      ; as
/F262 /D4                      ; snow
```

⑶ DS〔DIRNAME〕，DS SORT-KEY(S)〔DIRNAME〕〔/S〕——將目錄排順序。在本項功能中，你可用檔名（N），延伸檔名（E），時間（T），日期（D），長度（S）來為一個或多個目錄排順序。

其參數代表意義如下：

①N：檔名（Name）

②E：延伸檔名（Extensions）

③T：時間（Time）

④D：日期（Date）

⑤S：長度（Size），若在參數後加了減號"—"，就表示要反過來排序。

⑥/S是將次目錄一併排順序。

請看下列兩個範例：

(i) DS NE \Progs \Turbo /S
意即以檔名和延伸檔名將\Progs\Turbo排順序，同時也將次目錄一併排順序。

(ii) DS D-T-
將目前作用的目錄以時間、日期排序，由於加了減號，故將把最近的檔案放在最上面。

(4) DT〔D:〕〔FILESPEC〕〔SWITCHES〕——可檢查磁片或檔案的物理實體錯誤，並可將有問題的磁區移開以及在有問題的磁區上做記號。若要檢查邏輯虛擬錯誤，則需使用 DOS 中的CHKDSK 檔。

Switches 是一群可自由設定的參數，其代表意義介紹如下：

①／B ：磁片和檔案都要檢查。

②／Cn：將第 n 個磁區作下壞掉的記號。

③／Cn－ ：將第 n 個磁區作下好的記號，與上項相反。

④／D ：檢查整張磁碟片。

⑤／F ：只檢查檔案。

⑥／LOG：將檢查的過程及結果輸出到列表機。

⑦／M ：將可能有問題的磁區資料放到安全的地方。

⑧／S ：次目錄也要檢查測試。

Filespec 是檔名，可有可無。下面介紹兩個例子：

(i) DT

在既定的磁碟上做測試。

(ii) DT May・Bad／M

檢查May・Bad 檔，若有錯誤發生則搬至安全的地方。(若沒有 /M ，則不會自動搬移資料)。

---

(5) FA〔FILESPEC〕〔OPTIONS〕〔SWITCHES〕——此命令可顯示、設定或重新設定檔案的屬性。

FA/r/hid＋

在上面這個範例中，當檔案沒設定(即 Filespec)時，程式就會自動設爲全值(既定值爲＊・＊)，而且找出檔案中屬性爲 Read-Only 者，並將它們設定爲 Hidden 。至於 Options 和 Switches 中的參數代表意義則分述如下：

• Options

①／A：Archive

②／R：Read-Only

③HID：Hidden

④／SYS：System

Switches

①／Clear ：將所有檔案屬性清除。

②／P： 加入 pause 的功能。(當目錄太長時)

③／S ：次目錄的檔案也一併處理。

④／T ：Totals only 。

⑤／U ：只要檔案有屬性就處理。

這些指令的使用都相當簡易，你只要多試幾次便能很熟練了。

---

(6) FF〔D:〕〔FILENAME〕〔SWITCHES〕——此命令可尋找每一台磁碟機的每個目錄(包括次目錄)中，有沒有我們要找的檔案，甚至一些查看／Dir 也看不見的檔也可找到(有 Hidden 屬性的檔就是看不見的)。

以下筆者用一些範例來解說此命令的操作：

(i) FF Lostfile

此命令會在目前的磁碟機尋找所有名叫 Lostfile 的檔(不管延伸檔名)，此命令可找出 Lostfile，Lostfile.Doc，Lostfile.TXT 等檔案。

(ii) Lostfile.Hlp／A

此命令會搜尋所有磁碟機的全部目錄中，有沒有名叫“Lostfile.Hlp ”的檔。

參數代表意義介紹如下：

①／A ：搜索所有的磁碟機。

②/P ：加入Pause的狀態，若超出一頁螢幕，則有"Press any key to continue"的訊息。

③/W：以Wide較寬的方式列出結果。

註：參數中/P和/W，均和DOS中DIR命令的參數相同。

(7)FI〔FILESPEC〕〔COMMENT〕〔SWITCHES〕——擷取、編輯或查看檔案的註解。

此功能十分實用，它可讓你替每個檔案加上註解(Comment)，如此你列出目錄時，便可一目了然了。又它會將註解存在Fileinfo.FI檔內，因此你甚至可將這個檔案壓縮以節省空間。下面列出一些參數的意義及範例：

Switches：

①/C ：只列出有註解的檔。

②/D ：刪除該檔的註解(此參數前要有檔名參數)。

③/E ：以全螢幕模式來編輯或加上註解。

④/L ：(Long Format)以較寬的螢幕來列出內容。

⑤/N ：此參數是給那些非百分之百IBM相容電腦用戶所使用的。

⑥/P ：加上Pause的模式，也就是列出一頁後，會寫出"Press any key to continue"的字樣。

⑦/PACK ：將Fileinfo.FI檔壓縮起來，如此可節省磁片的空間。

⑧/S ：將次目錄的檔案也一併列出。

接著請看一些範例：

(i)FI DEMO.DAT THIS IS A DEMO DATA FILE.

將註解加入該檔的註解。

(ii)FI *.DAT

將所有延伸檔名爲DAT的檔案名稱及註解列出，事實上，這指令像是DOS指令DIR的加強。

(iii)FI DEMO.DAT/E

擷取並編輯註解。

此功能介紹到此，替檔案加上註解，又不影響檔案內容是個不錯的構想，各位不妨一試。

(8)FR〔C:〕〔/SAVE〕 若在不小心的情況下Format了你的硬式磁碟機，可由此命令救回檔案。

有硬式磁碟機的讀者會想：這機會太小了吧！事實上，台灣有家電腦公司就曾賣給一位客戶有毛病的主機，在發生故障後，就不論三七二十一的將硬式碟磁機Format一番。事實上硬碟並沒故障，結果客戶在硬碟中的資料全毀，而又不知挽救的方法，硬碟中的應用程式及資料就此一去不回了。可想而知的是電腦公司將責任推得光光，商人嘛！(硬式碟磁機中的應用程式是我寫的，所以我印象很深)。

好了，說這些痛苦的經驗是要告訴讀者們：多增加自己的知識，才不會使自己的利益受損。

FR之後一定要指定磁碟機的編號(通常是C：或D：)，而/SAVE是可加可不加，加上後可將操作的過程記錄下來。

注意：此功能只適用於硬碟。

(9)FS〔FILESPEC〕〔TARGET:〕〔SWITCHES〕——列出一個或更多個檔案的長度，並將這些檔案總長度列出。若有加上參數，還會寫出這些檔案是否能拷貝到目標磁片。

這些參數有：

①／P ：加入 Pause 模式，也就是列滿一頁會暫停

②／S ：連次目錄也一起處理。

③／T ：只列出總長度，大概的查看內容。

以下是範例：

(i) FS ／S

在設定的磁片上，計算出所有檔案（包括次目錄）的總和並列出。若沒設定 Filespec ，則電腦設定爲＊·＊。

(ii)FS ＊·TXT A：／T

將已設定的磁碟機上所有延伸檔名爲 TXT 的檔的長度加起來並列出來，然後報告出這些檔案可否放到A磁碟機內（空間夠不夠）。

⑽ LP〔FILESPEC〕〔WHERE TO PRINT〕〔SWITCHES〕── 將文字檔以各種不同的模式印出。

此功能十分的好用，它可把一個文字檔用許多不同的模式列印出來，當然也可以不列印而轉到檔案去，但參數的設定要先熟悉，下面是所有參數的代表意義：

①／N ：將每行加入行號，此功能適用於程式語言的原始程式。未設定的既設值是 Off（關）。

②／Tn：以 n 爲上邊限（ Top Margin），既設值是 3 。

③／Bn：以 n 爲下邊限（ Bottom Margin ），既設值是 5 。

④／Ln：以 n 爲左邊限（ Left Margin ），既設值是 5 。

⑤／Rn：以 n 爲右邊限（ Right Margin），既設值是 5 。

⑥／Hn：一頁的高度，既設值是 66 行。

⑦／Wn：以 n 爲一頁的寬度，既設值是 85 列。

⑧／Pn：爲印出數張，並標示出頁數，既設值是 1 張。

⑨／Sn：一行與一行間的空隔，既設值是 1 。

⑩／80 ：是八十行的印表設定，既設值是開（On）

⑪／132：是一百卅二行印表機的設定，既設值是關（Off）。

⑫／EXT：也接受其他的延伸碼（英文字、數字之外的碼），既設值是關（ Off ）。

⑬／HEADERn ：是在印出檔案前加上表頭，有時間、日期等，n 是不同的印法，既設值是 1 。

⑭／EBCDIC：是另外不同的碼，有別於 ASCII Code ，一般人應該用不著，但若主機與大型電腦連線，就可能用得上。

⑮／SET：Filespec：Lotus 檔案型態的設定。

我再舉個例子，或許讀者們會更了解：

(i) LP HELP·TXT HELP·Prn ／N ／ L4 ── 將 Help·Txt 的內容放到 Help·Prn 內，每行加上編號（／N），設定左邊極限爲四個字元（ ／L4 ）。

⑾ NCD〔END-POINT DIRNAME〕〔／R〕或 NCD MD DIRNAME 或 NCD RD DIRNAME

寫出目錄的名稱，就可改變目錄到該指定點，或是顯示出一個全螢幕的樹狀目錄表，可上下捲動，並可隨時創造一個目錄、改變目錄、刪除目錄；也可以直接在命令欄寫下刪除，或製造目錄。

此功能參數不多，我們先來看些例子：

(i) NCD 以全螢幕，可捲動的方式執行 NCD ，你以全螢幕，可捲動的方式執行 NCD，你可以改變、刪除或製造個目錄（Change DIR，Remove DIR，Make DIR）。

(ii)NCD MD＼BIN＼MS DOS＼PROGS＼NORTON

做個＼BIN＼MS DOS＼PROGS＼NORTON這樣的目錄。

(iii)NCD NOR

不論你在任何一個目錄，馬上跳到以NOR 開頭的目錄。

若加上／R參數，就是叫NCD重新再讀一次各目錄的資料，以免錯誤。

⑿ LD〔D:〕〔PATHNAME〕〔SWITCHES〕

將所有的目錄以文字或圖形方式印出，最主要的功能是製做一個目錄資料的檔，來供NCD使用。

範例如下：

(i) LD ／A

列出所有磁碟機的目錄。

(ii) LD ／G＞prn

以圖形方式將目前磁碟機上的目錄由印表機上列出。

參數如下：

①／A ：列出所有磁碟機的目錄。

②／G ：以圖形方式印出樹狀目錄。

③／N ：若你的主機不是百分之百 IBM相容機型，要使用／G就要加上本參數。

④／P ：加上Pause狀態，每印完一頁會停下來等待按鍵。

⑤／T ：只列出所有檔案的數量及大小。

⒀ SA MAIN-SETTING〔／N〕或 SA〔INTENSITY〕〔FORGROUND〕〔ON BACKGROUND〕〔／N〕——控制螢幕的屬性，在使用前需先設定好Ansi.sys檔。

①要改變强度（Intensity）：

Bright（最亮）Bold（正常）Blinking（閃爍）

②要改變主要設定（Main－Setting）：

Normal（正常）Rererse（反相）Underline（加底線）

③要改變前景及背景（Forground & Background）：

White（白）Black（黑）Red（紅）Magenta（洋紅）Blue（藍）Green（綠）Cyan（湛藍）Yellow（黃）

加上了／N是告訴電腦不設定邊界的顏色。

另外擁有單色顯示卡的使用者請注意：前景及背景卽使設定了也沒用，因爲單色顯示卡只能顯示黑白。又若要將螢幕設爲藍色，文字爲紅色，設定方法爲：

SA RED ON BLUE

我想有彩色顯示卡的讀者一定會很喜歡此項功能。

⒁ SD〔D:〕或 SD〔ITEM TO REPORT ON〕／REPORT〔／S〕〔／P〕〔／T〕——硬式或軟式磁碟機內有不少無法使用到的空間，這些就叫做碎裂（Fragmentation），使用SD功能會整理這些被分離的空檔，進而加速磁片的處理速度。在處理碎裂時也可產生報告來看。

使用SD有兩項禁忌：

一、不從批次檔中叫用SD。

二、在SD執行中不准關機或 Reset ，否則，磁片可能會變成垃圾（所以執行處理硬碟的碎裂時，若突然停電，你就嘿嘿……，去告電力公司吧！）

參數意義如下：

①／Report ：產生一份報告就好，不處理碎裂。

②／S ：連次目錄也一起報告。

③／P ：加入Pause的模式。

④／T：全部列出。

所以不想馬上處理，而想先考慮看看時，就可用／Report 參數。總之，此功能對於加速磁碟存取速度有很大的幫助。

⒂SI〔D:〕〔SWITCHES〕—— 測試整台主機的狀況、記憶容量、Processor、Co-processor 介界片、IO等等。

參數只有兩個：

①／N：不測試記憶體，因爲在有些不完全相容的主機進行測試時會當機。

②／LOG：可產生報告至印表機或檔案內。

⒃TS〔FILESPEC〕〔SEARCH-TEXT〕〔／S〕〔／T〕〔SWITCHES〕或TS〔SEARCH-TEXT〕／D or／E〔SWITCHES〕—— 在檔案或磁片中搜尋一些文字。

這裡有不少參數，要小心使用：

● 一般的參數：

①／A：全自動的搜尋，不會停下等你按鍵。

②／EBCDIC：搜尋 EBCDIC Code 的文字。

③／Log：將過程記錄於印表機上或檔案內。

④／N：給不完全相容的機型使用。

⑤／WS: Wordstar 類的文書處理，不使用擴充碼。使用此參數會加快搜尋的速度。

● 在搜尋檔案時的參數：

①／S：連次目錄也一起搜尋。

②／T：設爲非交談式的模式。

● 在搜尋全張磁片或刪除過的檔案時的參數：

①／D：搜尋全張磁片。

②／E：搜尋刪除過的空間。

③／Cn: 在第 n 個磁區搜尋。

⒄UD〔DIRECTORY PATHNAME〕——救回 Remove 掉的目錄，也可救回目錄下的所有檔案。

當你刪除一個次目錄後，想找回目錄下的檔案是不可能的，必須先救回這個目錄，再用 Norton Utility 之類的軟體把它救回。舉個例子：UD＼Progs＼Word——如此會把該目錄救回，其中的檔案也可得救。

⒅VL〔D:〕〔LABEL〕——用此功能可觀看、增加、改變或刪除磁片的標頭。

VL NEW Label —— 如此會把目前磁片的標頭改爲NEW Label，大寫及小寫和空白皆受理。

VL C:" NEW Label " —— 如此是改C磁碟機的標頭，當字串中有空白時一定要加雙引號。

VL—— 什麼都不寫，如此 VL 會出現游標要你輸入字串。

寫到這裡，有關 Norton Utility 的使用方法和參數意義大致都介紹完了，這套軟體有這麼多的功能，該有你迫切需要的吧！開機實地運用操作！



〈廣告〉

柏拉圖也





話說一代哲學大師柏拉圖除了喜歡打任天堂外，最近又沉迷於「血型占星術」中，四處替人占卜未來，還發下狂言：不準的話，名字讓你倒著唸。其弟子丫丫心想非把師父這項絕招學來不可，卻苦無機會向師父問個究竟。這天，柏拉圖正揮著扇子在榕樹下乘涼，看起來相當愜意，此時不問更待何時。柏拉圖對話錄開始——

丫丫：「血型占星術」是誰搞出來的名堂？

柏拉圖：是西門慶的弟弟西門孟以中文寫成的。

丫丫：功能為啥？

柏拉圖：可推算出一週內的運勢、生命韻律的高潮與低潮，甚至對你的性格、人際關係、健康狀況、人生觀和戀愛觀做分析並提出建議。根據資料顯示，今天是我的高潮期。

（難怪師父今天有問必答）

丫丫：師父快幫我算吧！要那些資料呢？

柏拉圖：只要出生年月日與血型即可。

丫丫：我的電腦可以用嗎？

柏拉圖：IBM PC／XT 及其相容電腦都可以用。

丫丫：好棒！好棒！那我也可以占卜未來了。（陣陣清風吹來，師父趕著去見周公，得趕快抓重點問）（先把師父搖醒）有沒有什麼特殊功能？

柏拉圖：當然有啊！本程式有許多功能鍵，只要輸入密碼，就可得到你所要的資料，例如：F5 — F2 — F4 — F1：直接進入血型占星術相命。

丫丫：有沒有我愛聽的音樂啊？

柏拉圖：有啊！保證美妙絕倫、動人心弦。

丫丫：可不可以印出來送人？

柏拉圖：那你得借我的列表機，想借的話，就得看你的表現了！

（趕快幫師父端杯茶、搥搥背）

丫丫：哇！這麼多功能啊！那要賣多少錢啊！

柏拉圖：一般的ＰＣ占卜遊戲是 900 元，但……

（口袋裏只有 400 元）

丫丫：那師父你借我 1,000 元吧！我想「血型占星術」一定更貴？

柏拉圖：孩子！別傻了，每套只賣 350 元。

丫丫：喲呼！明天馬上下山去買，400 元買「血型占星術」，再吃一碗三商巧福牛肉麪，還有剩呢！（一元）

遠遠走來一群人，卻看不清是何方神聖？該不會是山賊攻上來吧？愈走愈近，愈看愈清，人群中白人、黑人、黃種人皆有，不分男女老幼搖旗吶喊而來，旗上的字愈來愈大——

柏拉圖，快用血型占星術為我們占卜未來吧！

血型占星術 P156

一片兩面　定價350元

適用機型：IBM PC／XT 及其相容電腦

精訊資訊有限公司



跨海大橋的秘密

這個技巧主要是利用海盜船來進行「無性生殖」。首先，玩者必須具有一定的生命點數（要禁得起打），在海邊等海盜船；當它靠近展開攻擊時，千萬不要還手，馬上登上敵船（上不去？廢話！雖然是海盜船，但也須有 BLUE TASSEL 方能登船）。帥啊！此時打起內戰了，船馬上一分爲二，你再馬上離開分裂出的船，登上海盜船。如何一直循環，要多少船，就有多少，眞是爽快。馬上開機試試吧！

／賴建宇



採藥的小技巧

在「創世紀Ⅳ」的世界中，法術是必須靠混合藥劑方能有所作用，但在衆多藥方中，龍葵及曼陀羅根是無法買到。龍葵還好，只要有六分儀，便可輕易找到，而曼陀羅根就難了！它的位置雖然易辨認，但採取時卻人人都得冒著中毒的危險。現在告訴你一個方法，往後便可高枕無憂：

只要將怪獸引到那塊沼澤上，打敗牠後，便會在該地留一寶箱，此箱千萬不可拿取，以後你在箱子上搜尋時便不會中毒。更甚者，你放一匹馬在那裏，亦有同樣的效果。

／賴建宇



直昇機載人容量擴充法

在本遊戲中直昇機一次只能載運五個人，這是否令您覺得人手不足？別擔心！只要利用 CIA 之類的修改程式將 TRACK$0D, SECTOR$0E $B4 的原值 05 改成您想要的値卽可。因爲人數最多只有三十多人，所以不必改得太大。

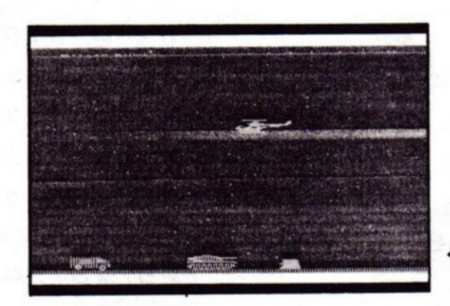
修改之後的直昇機數量，可使您在戰術上方便許多。例如您可利用大量的傘兵來佔領碉堡或破壞高射炮（圖一）；另外您也可以將直昇機停在地面上，同時按搖桿上的兩個按鈕，此時大量的步兵將走出直昇機，集中他們的火力則足以摧毀敵方兩、三輛坦克（圖二），是另一種可大加利用的戰法。

註：「飛狼突擊」並非標準 DOS，所以在修改前須先按 CTRL - S 將 DOS MARK 改成如下：

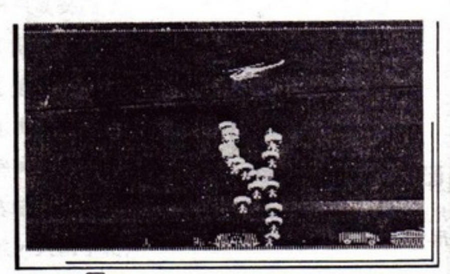
99A5C9 Y CCC9 E4D4A4 0 CCC9EB

E4D4A4 Y CCC9

／陳家揚



◀ 圖一



▲ 圖二



諜對諜Ⅱ必殺法

在十一期「精訊電腦」的OAK 專欄中曾提及「諜對諜Ⅱ」的必勝法，但此種守株待兔的方法未免有些勝之不武，又常會發生自己誤入陷阱而作法自斃的可能。況且自己不親自動手去尋找飛彈，只能乾望別人（黑間諜）到處玩樂，更是樂趣大減。故筆者在此建議一種必殺法，讓你不但能手刃黑間諜，更能獲得尋找飛彈的快感。

首先，不必做任何事，直接去找黑間諜。當距離夠近時，不要猶豫，不要緊張，拔出短劍，再來嘛……嘿！嘿！使用「快刀法」——按住0號按鈕，將搖桿迅速左右移動。注意！既稱「快刀法」，就必須注意速度，動作一定要快！如此一來，你便可以見到黑間諜的生命「直線下降」，終於陳屍異鄉。唉！爲他哀悼三分鐘吧！自此沒有了障礙，你便成爲島上之王，相信各位玩者可以輕輕鬆鬆地找出飛彈，去享受潛艇上美好的香吻了！

註：玩者若認爲搖桿左右搖動的速度不夠快，不妨試試鍵盤，根據筆者的經驗，若使用鍵盤再按快些，白間諜便成了名符其實的「快刀手」了，黑間諜簡直如肉雞般無招架之力，三兩下便可解決他了，眞爽！

/鍾允中



全天候戰鬥機 重返第一次世界大戰戰場

各位想必都知道「模擬飛行Ⅱ」有一個小型的空戰遊戲，稱作World War Ⅰ。筆者有一次異想天開，想將全天候戰鬥機飛進這個古戰場去一決雌雄，但是輸入了坐標却無法找到第一次世界大戰的戰場。失敗之餘，轉而玩Dog Fight，選了F－18來飛行。

正當我起飛並右轉九十度左右之際，第一次世界大戰的戰場赫然出現眼前，我高興得叫了出來。於是我將戰鬥機低空掠過各個機場及工廠，用機上的放大視窗悠哉地欣賞地面上的美景。忽然我的雷達上出現了不明飛行物，我很興奮，心想它們大概是一次大戰的破飛機，待飛近一看居然是米格機，倒嚇了我一身冷汗。

各位玩家們，你們也可以試試看，像我一樣飛行在第一次世界大戰的古戰場上，享受在「模擬飛行Ⅱ」上所享受不到的快感及刺激。方法是在任務選擇頁時，將「全天候戰鬥機」的磁片抽出，換入「模擬飛行Ⅱ」的磁片，選(1)Dog Fight或(2)Target Strike皆可，然後再選(1)F－18來練習，就可以看到您所熟悉的第一次世界大戰的戰場了。

/挑戰者



如何召喚飛猴

在殺死邪惡的西方女巫後，你會得到一頂帽子，這時趕緊把你的同伴從箱子裏救出來，然後走到城堡外，打入下列字串：SAY “EPPE PEPPE KAKKE, HILLO HOLLO HELLO, ZIZZY ZUZZY ZIK ！”後會出現一大羣飛猴。猴王會問你要到那兒去，你可以告訴他，你們要到翡翠城去（KING, TAKE US TO EMERALD CITY），飛猴就會把你們帶到翡翠城的大門口，如此一來就可以免除長途跋涉之苦。

／蔡承澔

IBM

新拳手快速練拳法

「拳王爭霸戰」是電腦拳賽史上的佼佼者，它讓你有身歷其境的感受，因爲螢光幕上的拳擊手就是你的化身。但一個新創出的拳擊手往往需要三、四場或更多的比賽訓練，才能每拳必中，你是否也有此困擾？告訴你一個方法：

只要將創造出的拳擊手與袋鼠或PEE-WEE 比賽一場，你可以一分鐘一回合的速度迅速結束比賽，但比賽中必須不斷出擊（連續按[I]鍵或[J]鍵等）攻擊。待比賽結束後你便是一位每拳必中的準確拳擊手了，再配合「穿花蝴蝶」式的快速移位，你便是世界冠軍了！

／簡良益



王者之劍的小秘密

這是一個很棒的遊戲。相信大家都有在最後一關失足而落回第六關的經驗，現在筆者告訴你一個秘訣，可使你不再因一失足而成千古恨。

方法很簡單：當你失足往下掉時，千萬不要放棄，馬上將搖桿扳至左方。如此一來，當你回到第六關時，便發現已身在平台上，根本無須費神殺眼魔造梯，只要將吊燈打落便可過關，眞是輕鬆、愉快！趕快試試！

／賴建宇

IBM

幽靈戰士 I 人物資料修改

「幽靈戰士 I 」是SSI公司繼「廿一世紀公路戰」後，爲十六位元的玩家所推出的第二個角色扮演遊戲，無論是畫面、結構或速度上的品質，皆屬水準之作，值得各位PC玩家將之收藏 ，希望各位別錯過了。在此筆者公開其人物資料修改的方法。

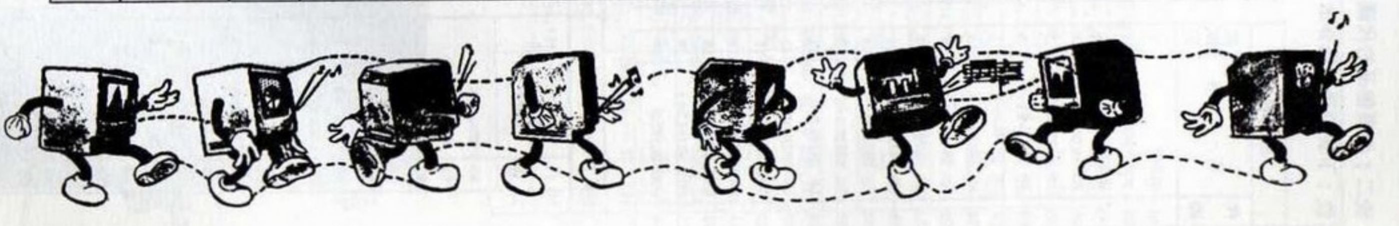
我們使用 PC Tools 爲工具進入 View／Edit功能，讀出Guild.Dat 檔案，便可開始修改（別忘了是十六進位值），詳細修改見＜表一＞。剩下的五項標記與法術希望各位自己尋找、自己學習，才不枉費遊戲作者一番苦心，也才能體會到遊戲本身的樂趣。再見!!

註一：表一的使用中的盾牌、護甲和武器必須與使用之武器、盾牌、護甲防禦點數相配合，而且使用物品必須存在於攜帶物品項中，否則，嘿嘿……。

註二：攜帶物品之代碼見＜表二＞。

表一：資料修改圖表

第一人		第二人		第三人		第四人		第五人		第六人		期望修改值	代表意義
磁區數	位元數	磁區數	位元數	磁區數	位元數	磁區數	位元數	磁區數	位元數	磁區數	位元數		
0	00,02,04,06 08,10	0	282,284,286 288,290,292	1	52,54,56,58 60,62	1	334,336,338 340,342,344	2	104,106,108 110,112,114	2	386,388,390 392,394,396	全爲14	六項基本屬性
0	16,18	0	298,300	1	68,70	1	350,352	2	120,122,	2	402,404	FF,FF	M.P. 上限與現值
0	20,22	0	302,304	1	72,74	1	354,356	2	124,126	2	406,408	FF,FF	H.P. 上限與現值
0	30,32,34,36 38,40,44,48	0	312,314,316 318,320,322 326,330	1	82,84,86,88 90,92,96, 100	1	364,366,368 370,372,374 378,382	2	134,136,138 140,142,144 148,152	2	416,418,420 422,424,426 430,434	全爲FF	攻擊、閃躲、找物品、尋找陷阱、解除陷阱、聽力、開鎖和游泳等能力
0	82,84,86	0	364,366,368	1	134,136,138	1	416,418,420	2	186,188,190	2	468,470,472	14,28,64	使用中的盾牌、護甲和武器
0	88	0	370	1	140	1	422	2	192	2	474	0F	LEVEL(0F 表第十五級)
0	222,224,226 228,230,232 234,236,238	0 1	504,506,508 510 00,02,04,06 08	1	274,276,278 280,282,284 286,288,290	2	44,46,48,50 52,54,56,58 ,60	2	326,328,330 332,334,336 338,340,342	3	96,98,100 102,104,106 108,110,112	自定	攜帶的九項物品（必含有武器、防具護甲 參閱表二，自行訂定
0	240,242,244	1	10,12,14	1	292,294,296	2	62,64,66	2	344,346,348	3	114,116,118	19,14,0B	使用之武器、盾牌、護甲和防禦點數
0	262,263	1	32,33	1	314,315	2	84,85	2	366,367	3	136,137	FF,FF	銀行之黃金數量
0	266,267,268	1	36,37,38	1	318,319,320	2	88,89,90	2	370,371,372		140,141,142	任意值	EXP值



表二：各項物品的代碼

註：下表的代碼爲修改值，亦即該物品儲存於程式中之代號

盾牌		
代碼	名稱	防禦力
01	GLOVE	1
02	WOOD SHIELD	2
03	WOOD SHIELD+1	3
04	SM SHIELD	4
05	SM SHIELD+1	5
06	SM SHIELD+2	6
07	SM SHIELD+3	7
08	MD SHIELD	8
09	MD SHIELD+1	9
0A	MD SHIELD+2	10
0B	MD SHIELD+3	11
0C	LG SHIELD	12
0D	LG SHIELD+1	13
0E	LG SHIELD+2	14
0F	LG SHIELD+3	15
10	GNT SHIELD	16
11	GNT SHIELD+1	17
12	GNT SHIELD+2	18
13	GNT SHIELD+3	19
14	GOD SHIELD	20

護甲		
代碼	名稱	防禦力
15	CLOTHING	1
16	ROBES	2
17	LEATHER	3
18	H LEATHER	4
19	RING ML	5
1A	SCALE ML	6
1B	CHAIN ML	7
1C	SPLINT ML	8
1D	BANDED ML	9
1E	PLATE ML	10
1F	CLOTH+1	2
20	ROBES+1	3
21	LEATHER+1	4
22	LEATHER+2	5
23	RING ML+1	6
24	RING ML+2	7
25	CHAIN ML+1	8
26	CHAIN ML+2	9
27	GOD ROBES	10
28	GOD ARMOR	11

武器								
代碼	名稱	攻擊力	代碼	名稱	攻擊力	代碼	名稱	攻擊力
29	STICK	0	3D	MAUL	10	51	SWORD+1	10
2A	KNIFE	1	3E	TRIDENT	11	52	SWORD+2	11
2B	SM CLUB	1	3F	LARGE SPEAR	11	53	SWORD+3	12
2C	SM STAFF	2	40	LARGE AXE	12	54	LARGE AXE+1	13
2D	SM MACE	2	41	MORNING STAR	12	55	SWORD+4	13
2E	DAGGER	3	42	PIKE	13	56	SWORD+5	14
2F	SM FLAIL	3	43	LONG SWORD	13	57	SWORD+6	15
30	CLUB	4	44	SPETUM	14	58	HALBERD+1	16
31	MACE	4	45	BARDICHE	14	59	SWORD+7	16
32	SM HAMMER	5	46	HALBRED	15	5A	HALBERD+2	17
33	MS AXE	5	47	SMALL MACE+1	3	5B	HALBERD+3	18
34	STAFF	6	48	DAGGER+1	4	5C	SWORD+10	19
35	SHORT SWORD	6	49	SMALL MACE+2	4	5D	HALBERD+4	19
36	FLAIL	7	4A	DAGGER+2	5	5E	HALBERD+5	20
37	HAMMER	7	4B	DAGGER+3	6	5F	HALBERD+6	21
38	POTCH FORK	8	4C	STAFF+1	7	60	HALBERD+7	22
39	SPEAR	8	4D	DAGGER+4	7	61	GOD KNIFE	22
3A	AXE	9	4E	FLAIL+1	8	62	GOD MACE	23
3B	SWORD	9	4F	SPEAR+1	9	63	GOD AXE	24
3C	HEAVY MACE	10	50	AXE+1	10	64	GOD SWORD	25

藥水	
代碼	名稱
65	HEALING 1
66	HEALING 2
67	HEALING 3
68	HEALING 4
69	HEALING 5
6A	HEALING 6
6B	HEALING 7
6C	HEALING 8
6D	HEALING 9
6E	HEALING 10
6F	MAGIC 1
70	MAGIC 2
71	MAGIC 3
72	MAGIC 4
73	MAGIC 5
74	MAGIC 6
75	MAGIC 7
76	MAGIC 8
77	MAGIC 9
78	MAGIC 10

卷軸	
代碼	名稱
79	SCROLL 1
7A	SCROLL 2
7B	SCROLL 3
7C	SCROLL 4
7D	SCROLL 5
7E	SCROLL 6
7F	SCROLL 7
80	SCROLL 8
81	SCROLL 9
82	SCROLL 10
83	SCROLL 11
84	SCROLL 12
85	SCROLL 13
86	SCROLL 14
87	SCROLL 15
88	SCROLL 16
89	SCROLL 17
8A	SCROLL 18
8B	SCROLL 19
8C	SCROLL 20

各式物品			
代碼	名稱	代碼	名稱
A1	RUBY A	8D	RING A
A2	RUBY B	8E	RING B
A3	RUBY C	8F	RING C
A4	RUBY D	90	RING D
A5	RUBY E	91	RING E
A6	COIN A	92	RING F
A7	COIN B	93	RING G
A8	COIN C	94	RING H
A9	COIN D	95	RING I
AA	COIN E	96	WAND
AB	GOLD STAT	97	EMERALD A
AC	GOLD KEY	98	EMERALD B
AD	PLATINUM	99	EMERALD C
AE	GOLD COIN	9A	EMERALD D
AF	GOLD RING	9B	EMERALD E
BO	DIAMOND A	9C	SAPPHIRE A
B1	DIAMOND B	9D	SAPPHIRE B
B2	DIAMOND C	9E	SAPPHIRE D
B3	DIAMOND D	9F	SAPPHIRE C
B4	DIAMOND E	AO	SAPPHIRE E



／賈承龍

IBM 星際航艦經驗談

在「精訊電腦」第八期上刊出了「星際航艦特輯」，對於各位正翱遊於各星系間的玩家而言眞是一大助益。在此，筆者發表至今所尋獲的進一步資料，希望有助各位玩家，更希望藉此拋磚引玉，引出更多更詳盡的資料。

● 四度空間轉換流

「四度空間轉換流」是整個遊戲中最重要的角色，它可以將整艘船迅速的傳送到另一個地方，在整個旅程中扮演著省時省燃料的重要角色。<表一>中附上所知的卅三個轉換流之傳送定點，希望諸位將之繪於星圖上，在往後出航時，多多利用轉換流來移位，以利航程。

● 殖民地

「殖民地」一直是航行官心中的「快樂天堂」，因爲這類星球上通常都有非常豐富的礦產與各式各樣的生物可供開採與捕捉，而且推薦這些星球成爲殖民地，又有一筆可觀的獎金，無怪乎衆航官每到一個新星系後，必定先看有沒有可以推薦的星球了。<表二>中列出筆者所探索過星系中的殖民地星球，給衆船長一個參考。

● 筆者建議

(一)附註說明：第八期刊出之物品，水晶球（Crystal Orb） 位在 132, 165 星系第一行星，座標 46 N×14 E 的古蹟上，而水晶珍珠則位於 56, 144 星系第一行星座標 29 N×14 W 的古蹟上，要毀滅水晶行星，別忘了這兩項東西。

(二)在 18,50 星系最外側行星座標 15 N× 44 W之處有Tesseract，而 112,200 星系第三行星座標 59N × 64 W 之處有Red Cylinder ，這兩項東西能越早拿到越好。它們將幫助你探測行星上有沒有重要的古蹟，若有，當你進入Land 選擇項時，右方的星球地圖上會閃動表示之，這對你的探險將有無比的幫助。

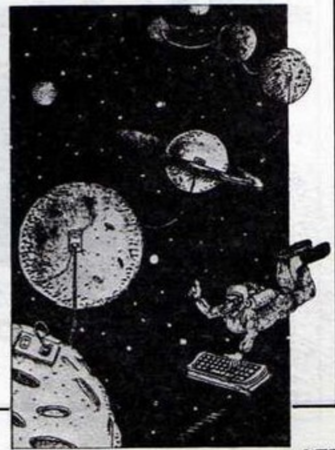
(三)在旅程開始前最好能儲蓄多一點錢，因爲在後面的旅程中，往往爲了找到一特殊物品，欲回返太空站的途中，慘遭「星際之火」擊落。這時最好使用通訊官的緊急呼救（Distress ），將船拖回星站，雖損失一些錢，卻換來一項有用的物品，不也値得嗎？

(四)最後，希望有志之士不吝發表所得。

／挑戰者

表一：四度空間轉換流傳送點

98, 79 ↔ 69, 66	60,146 ↔ 56,142
101, 83 ↔ 142, 51	106,139 ↔ 65,181
104, 82 ↔ 18,107	64,186 ↔ 31,184
128,105 ↔ 146,112	35,186 ↔ 23,199
95, 82 ↔ 150, 96	61,131 ↔ 101, 77
126, 87 ↔ 173, 88	97, 76 ↔ 93, 62
148,166 ↔ 170, 93	25, 48 ↔ 22, 22
123,127 ↔ 128,143	9, 16 ↔ 135, 84
176,123 ↔ 217, 80	180, 86 ↔ 237,153
178,127 ↔ 189,190	229,148 ↔ 235, 49
130,108 ↔ 173, 61	232, 40 ↔ 180, 52
71,151 ↔ 54,143	179, 52 ↔ 128, 24
53,143 ↔ 58,140	248, 1 ↔ 55, 99
55,145 ↔ 51,132	190, 28 ↔ 194,134
54,146 ↔ 15,135	234,167 ↔ 109,204
55,146 ↔ 59,144	71, 84 ↔ 7, 94
	40,146 ↔ 15, 13

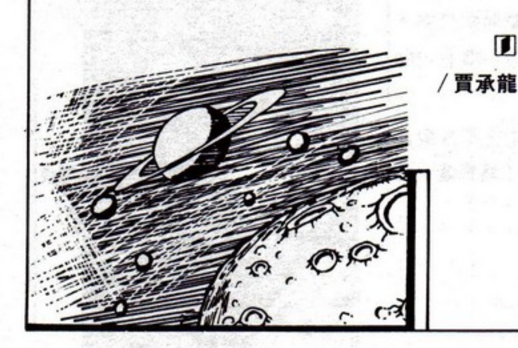


說明：行星順序亦卽第幾顆星，如：行星順序一表示第一顆星，卽最內側的星球。

表二：殖民地星球

所在星系	行星順序	所得獎金
98, 82	一	35000
91, 86	四	35000
128,124	一	30000
143,115	一	35000
145,107	四	50000
164, 85	八	50000
175, 94	一	35000
118,146	四	40000
20,198	一	30000
68, 66	一	55000
128,187	一	35000
112,200	三	40000
215, 86	二	40000
215, 86	三	35000
211, 93	二	30000
209, 80	四	35000
217, 88	四	50000

／賈承龍



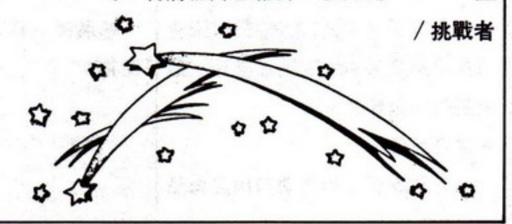
IBM 星際航艦的再生人

「星際航艦」實在不愧爲太空冒險的精品，從它一上市便高居全美第一名，就可得知它的吸引力的强度。它帶給了我們一個未知的世界，充滿了新奇及危機，當我們意外地發現了一件寶物時，心中會充滿了喜悅和滿足感；但是當我們玩到一半時，若忽然當機，或是被敵人擊落了，那時的感覺可說是旣失望又憤怒。而要避免這種悲劇最好的辦法就是玩到何處，就隨時貯存起來，而且可以不必再備分，旣可節省時間，又可簡化步驟，也不怕遭到意外。在此，我要介紹一個再生法，使您的隊員不再受死亡的威脅。

當遊戲進行到某一階段時，若忽然發生當機或不幸被擊落的慘狀，不必擔心，只要拿出法寶——PC Tools，選擇View／Edit 的功能，讀取「星際航艦」A磁片上的第十七磁區（如圖一），將504 位置上的值 00 改爲 01 ，再寫回磁片卽可。磁片B也需要照上述的方法修改。當你再啓動時，你會發現你的隊員又活生生地進行偉大的太空任務。

警告：上述的方法乃是提供玩者貯存遊戲進度的捷徑，但是有一點要提醒您，若是在貯存遊戲的過程中當了機，那時卽使是大羅天仙亦難救回這塊磁片。因此當你有些許進展時，便貯存下來，當進度達到某一程度時，再將磁片做備分，以防萬一。

／挑戰者



圖一

```
PC Tools - Sector Edit Service
--------------------------------------------------------------------------------
Path=B:\
                    Relative sector being displayed is: 0000017

Displacement ----------------- Hex codes-------------------      ASCII value
 0256(0100)  02 F7 93 79 95 83 01 10 00 44 41 4D 41 47 45 2D      y    > DAMAGE-
 0272(0110)  4F 56 20 20 20 02 7A 95 25 96 AC 00 10 00 4C 41    OV     z %    > LA
 0288(0120)  4E 41 2D 4F 56 20 20 20 20 20 02 26 96 69 96 44    ND-OV       & i D
 0304(0130)  00 10 00 50 53 54 41 54 53 20 20 20 20 20 20 02     > PSTATS
 0320(0140)  6A 96 6D 96 05 00 0B 00 53 41 56 45 20 20 20 20    j m      SAVE
 0336(0150)  20 20 20 20 04 40 0E 7F 2C 40 1E 10 00 4D 55 53          @ .,@^> MUS
 0352(0160)  49 43 20 20 20 20 20 20 20 01 80 2C A1 2D 22 01    IC            , -"
 0368(0170)  10 00 45 41 52 54 48 20 20 20 20 20 20 20 01 A2    > EARTH
 0384(0180)  2D E9 2D 48 00 10 00 53 54 50 2D 4F 56 20 20 20    - -H > STP-OV
 0400(0190)  20 20 20 02 6E 96 C7 96 5A 00 10 00 47 41 4C 41       n   Z > GALA
 0416(01A0)  58 59 20 20 20 20 20 20 01 EA 2D 73 2F 8A 01 10    XY          -s/  >
 0432(01B0)  00 43 52 45 44 49 54 53 20 20 20 20 20 01 74 2F     CREDITS        t/
 0448(01C0)  73 33 00 04 10 00 43 4F 50 2D 43 50 49 43 20 20    s3  > COP-CPIC
 0464(01D0)  20 20 01 74 33 2A 34 B7 00 10 00 20 20 20 20 20       t3*4  >
 0480(01E0)  20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
 0496(01F0)  00 00 7F 3E F9 07 41 40 00 00 C1 00 20 20 20 20      .>  A@

^ v -> <- = cursor  F1=swap entry area  F5=update  F6=cancel update  ESC=exit
Home=first pos  End=last pos  PgUp=1st half  PgDn=2nd half
```

圖二

```
PC Tools - Sector Edit Service
--------------------------------------------------------------------------------
Path=B:\
                    Relative sector being displayed is: 0000017

Displacement ----------------- Hex codes-------------------      ASCII value
 0256(0100)  02 F7 93 79 95 83 01 10 00 44 41 4D 41 47 45 2D      y    > DAMAGE-
 0272(0110)  4F 56 20 20 20 02 7A 95 25 96 AC 00 10 00 4C 41    OV     z %    > LA
 0288(0120)  4E 44 2D 4F 56 20 20 20 20 20 02 26 96 69 96 44    ND-OV       & i D
 0304(0130)  00 10 00 50 53 54 41 54 53 20 20 20 20 20 20 02     > PSTATS
 0320(0140)  6A 96 6D 96 05 00 0B 00 53 41 56 45 20 20 20 20    j m      SAVE
 0336(0150)  20 20 20 20 04 40 0E 7F 2C 40 1E 10 00 4D 55 53          @ .,@^> MUS
 0352(0160)  49 43 20 20 20 20 20 20 20 01 80 2C A1 2D 22 01    IC            , -"
 0368(0170)  10 00 45 41 52 54 48 20 20 20 20 20 20 20 01 A2    > EARTH
 0384(0180)  2D E9 2D 48 00 10 00 53 54 50 2D 4F 56 20 20 20    - -H > STP-OV
 0400(0190)  20 20 20 02 6E 96 C7 96 5A 00 10 00 47 41 4C 41       n   Z > GALA
 0416(01A0)  58 59 20 20 20 20 20 20 01 EA 2D 73 2F 8A 01 10    XY          -s/  >
 0432(01B0)  00 43 52 45 44 49 54 53 20 20 20 20 20 01 74 2F     CREDITS        t/
 0448(01C0)  73 33 00 04 10 00 43 4F 50 2D 43 50 49 43 20 20    s3  > COP-CPIC
 0464(01D0)  20 20 01 74 33 2A 34 B7 00 10 00 20 20 20 20 20       t3*4  >
 0480(01E0)  20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
 0496(01F0)  5C 00 7F 3E F9 07 41 40 01 00 C1 00 20 20 20 20    \ .>  A@

^ v -> <- = cursor  F1=swap entry area  F5=update  F6=cancel update  ESC=exit
Home=first pos  End=last pos  PgUp=1st half  PgDn=2nd half
```

職業拳擊

——最强的密碼

請肅靜！兩位擁有99點超强功力的拳擊好手就要上場了，誰來挑戰？第一位强者的大名是「PLAYER 1」，其密碼爲「544S2F55B7J」；而另一位强者則爲「MAHHA 2」，其密碼爲「9999-9999999」。在你的拳擊手屢戰屢敗之後，不妨挑選上述二者之一，來試試超强好手的功力吧！

/編輯部



◀PLAYER 1的屬性分佈。

▲MAHHA 2的屬性分佈。



▲出現點數畫面時，快快動手！

任天堂

職業拳擊
——無敵强人

想讓你的拳擊手擁有無敵之身嗎？且讓筆者爲各位玩者透露一招無敵强人術，助你打遍天下無敵手。然而筆者在此仍要奉勸各位玩家：無敵並非玩遊戲的最佳技巧，選擇滿點點數（九十九點），運用智慧去分配屬性，方能體驗其中的刺激和樂趣。

遊戲之初，在進入分配屬性點數的畫面之後，儘快依序按下：

①控制器Ⅱ的Ⓐ鈕，

②控制器Ⅰ的Ⓐ鈕、(START) 鈕、Ⓐ鈕，

③控制器Ⅱ的Ⓑ鈕，

④ (START) 鈕，

⑤控制器Ⅱ的Ⓐ、Ⓑ鈕，

⑥控制器Ⅰ的Ⓑ、Ⓑ鈕，

之後再分配屬性進入遊戲，你的選手便是無敵之身，與對手交戰的結果是——必勝！

/編輯部


▲對手傷痕累累，我方却安然無恙！



▲一回合終了，敵手重創，
我方却好整以暇迎戰下一回合。

任天堂

高速飈車
——繼續之法

各位玩家在高速飈車時，是否常常爲了在若干關後突然橫生意外，又得重頭起步，而氣憤不已？無妨！在知道它的繼續之法後，保證你不再有「心血付諸東流」之慨：在你死亡的當關示範畫面出現後，按住Ⓐ、Ⓑ鈕不放，再按 (START) 鈕，便可從遊戲結束的那一關再繼續賽程。

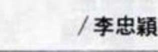
/編輯部



月風魔傳
——最後一組密碼

各位玩家，透露一組密碼讓你先瞧瞧月風魔爲兄報仇、剷除惡魔的畫面。在遊戲之初，選擇輸入密碼的項目，而後輸入「おわりをみたいなおわりをみたいな」等字樣，再按下 (START) 鈕，就可以看到月風魔高舉波動劍與其兄長英靈會合、狂鬼島爆炸和遊戲終結的畫面。

/李忠穎





1 選擇輸入密碼項目。

2 十六字密碼。



3 三把波動劍會合。



4 狂鬼島行將毀滅之景。



5 幕落了，戲終了！

高速飈車
——選關之法

在本遊戲示範畫面出現時，每按Ⓑ鈕一次，便可晉級一關，同時引擎的速率指示燈也會逐關增加，而在第八關（即按了七下Ⓑ鈕）時到達滿點。在按下所要的Ⓑ鈕次數後，壓住十字鍵的右上方不放，再按 (START) 鈕，即可到達所選擇的關卡。

/編輯部



▲示範畫面時按Ⓑ鈕。



▲第八關的路線圖。

高速飈車
——先睹爲快

想不想在還沒一展飈車特技之前，先一睹贏得冠軍的精彩畫面？那麼就在遊戲的示範畫面出現時，連按Ⓑ鈕六十四下以上後，壓住十字鍵的右上方不放，再按 (START) 鈕，飈車大賽的最後畫面就呈現在眼前，帥吧！

/編輯部



趕緊按Ⓑ鈕六十四次以上！



贏得勝利的風光情景！

親愛的精訊之友，感謝您對精訊產品的支持與愛護
歡迎您就近向本公司各地特約經銷店洽購！

宜蘭市

神農路
＊日昇電腦 542545
西後街
＊協長電腦 351766

羅東鎮

民生路
＊大眾電腦 541968

基隆市

仁三路
＊光生電腦 239719
忠三路
＊安可電腦 270290

台北市

中華商場
＊新音電腦 3316243
＊標緻電腦 3110902
＊中美電腦 3822086
＊慶聲電腦 3312370
＊科技電腦 3110003
＊時代電腦 3145945
＊金波電腦 3617196
＊裕豐電腦 3821568
＊眾利電腦 3122478
＊全國電腦 3811529
＊慧盛電腦 3310702
＊先鋒電腦 3116833
＊翼翔電腦 3811407
光華商場
＊永昌電腦 3927547
＊崇時電腦 3963736
＊萬德福電腦 7217979
＊小精靈電腦 3941452
＊金電子電腦 3925350
＊科技電腦 3941693
＊來欣電腦 3965781
＊舜偉電腦 3927367
＊弘偉電腦 3968670
＊至誠電腦 3913875
＊美登電腦 7211443
青島東路
＊天源 北中 3413019
南京西路
＊銓業電腦 5419886
信義路三段
＊百益電腦 7097603
＊世嶂電腦 7023526
信義路四段
＊振新電腦 7074876
忠孝東路五段
＊松竹電腦 7667343
八德路四段
＊聯泰電腦 7651461
敦化南路
＊松崗電腦 7082125
＊敦南新學友 7007000
羅斯福路二段
＊羅林電腦 3944812
士林文林路
＊來來電腦 8344245
＊易智電腦 8817040
天母天母東路
＊天母新學友 8716333
北投石牌路
＊廣訊電腦 8221411
北投和平路
＊星河電腦 8918079
北投尊賢路
＊余昇電腦 8223762
永康街
＊新生行 3218464
重慶南路一段
＊天龍書局 3315164
＊佳德電腦 3616235
＊大亞電腦 3117355
重慶北路三段
＊新文行 5944621
廈門街
＊古亭電腦 3926316
康定路
＊鼎眾電腦 3060561
西寧南路萬年大樓
＊尖端書局 3117627
＊新洋電腦 3318990
和平東路三段
＊139禮品世界 7324596

三重市

重新路二段
＊基毅電腦 9867392

永和市

福和路
＊林銘電腦 9294575
＊雙和資訊 9285739

中和市

興南路
＊漢琦電腦 9410955

板橋市

館前東路
＊佳智電腦 9593059
中山路
＊來穎資訊 9611570
四川路一段
＊展群資訊 9618008

新店市

三民路
＊世代模型社 9119507

桃園市

中山路
＊亞細亞電腦 362147

中壢市

元化路
＊華士電腦 4250863
中平路
＊亞細亞電腦 4252168

新竹市

武昌街
＊民生電腦 255430
城北街
＊享繁電腦 223584

台中市

中山路
＊邁克電腦 2238540

彰化市

成功路
＊傑能電腦 238135
民生路
＊彰辰電腦 241787

嘉義市

中山路
＊茂林電腦 2275382
民國路
＊台大電腦 2241689

台南市

北門路一段
＊船鴒書坊 2241795

高雄市

建國二路
＊宏訊電腦 2614713
＊效能電腦 2729321
五福二路
＊再發電腦 2817281
鼎山街
＊雄亞電腦 3869464
大順二路
＊宇伸電腦 3827335
＊智偉電腦 3829428

鳳山市

合作街
＊國陽電腦 7463866

花蓮市

新港街
＊新風電腦 336007

台東市

中正路
＊北淞電腦 335398
更生路
＊亨元電腦 325410

全國各大電腦資訊廣場



一個熟悉的名字

一個閱讀的共同話題

一個發表心得的園地

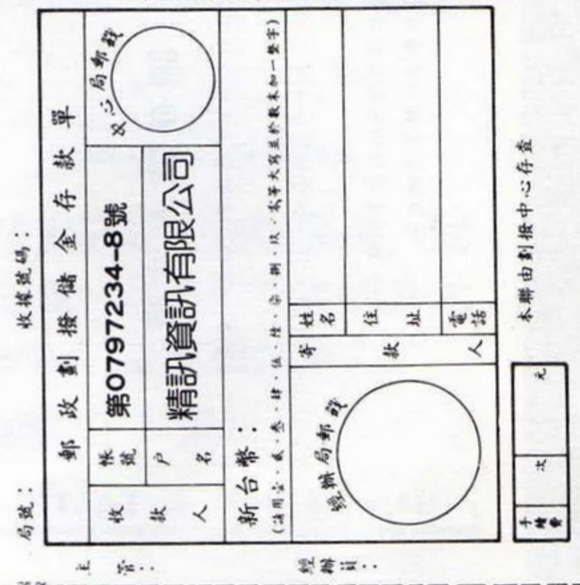
一個奇幻、夢想、趣味的天地

一個找尋「有沒有新的」的代名詞

一個提供第一手電腦軟體資訊的媒介

精訊電腦雜誌





局號：　　　　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人	帳號	第0797234-8號
	戶名	精訊資訊有限公司

新台幣：

(請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

寄款人	姓名	
	住址	
	電話	

經辦局郵戳

手續費　　次　　元

本聯由劃撥中心存查

主管：

經辦員：

請注意：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一、二天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

郵政劃撥儲金存款通知單

收款人	帳號	第0797234-8號
	戶名	精訊資訊有限公司

新台幣：

(請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

寄款人	姓名	
	住址	
	電話	

經辦局郵戳

手續費　　次　　元

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

主管：

經辦員：

⊙存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。

⊙帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」郵票

二、每筆存款至少須在新臺幣一元以上但存款尾數不在此限

三、本存款單誤寫請另換存款單填寫

四、本存款單不得附寄其他文件

請在需要的項目方格內打鈎：

● 我是□新訂戶 □續訂戶（電腦編號　　　），訂閱「精訊電腦」月刊　年，自　期起至　期止，掛號投遞（每期另加郵費15元）□是 □否，總價　元。

● 我□是會員（會員證編號　　　）□非會員，欲購買：（請註明產品名稱、編號、購買數量及總價）

(一)中文說明書＿＿＿＿

(二)套裝軟體＿＿＿＿

(三)磁片裝軟體＿＿＿＿

(四)其它＿＿＿＿

※此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。

向我們挑戰！

看完「精訊電腦」本期的引介後，
你瞭解了多少？
贊同或存疑了什麼？
您的回響，
將使精訊電腦——
走在更尖端，
看得更完整，
編輯更充實！

● 來信請寄「精訊電腦編輯部」，並註明真實姓名、電話和住址。
● 本刊擁有摘要與修改來信之權。

精訊電腦雜誌社

新鮮・刺激・挑戰

新文行將帶給你不同的感受

磁碟片目錄

K001	瑪莉二代	K025	機器人大戰	K049	暗黑要塞	K073	克里奧魔寶
K002	瑪莉三代	K026	水晶の龍	K050	風雲少林拳	K074	擒兇記
K003	棒球	K027	太陽神	K051	愛戰士	K075	拼圖遊戲II
K004	排球	K028	消失公主	K052	新宿公園殺人事件	K076	麻雀家族
K005	麻將	K029	美國大地震	K053	奇幻之旅	K077	奇跡之石
K006	高爾夫球	K030	悟空麻將	K054	摔角二代	K078	惡魔城二代
K007	美式摔角	K031	魔洞戰紀	K055	可口世界	K079	奇奇怪界
K008	黑白棋	K032	林克冒險	K056	魔獸之森傳說	K080	無敵鐵金剛二代
K009	銀河號	K033	狼人	K057	Z基地	K081	超級挖金二代
K010	網球	K034	蛋王子	K058	圍棋	K082	新鬼島(前編)
K011	足球	K035	怪獸帝國	K059	迷宮寺院	K083	新鬼島(後編)
K012	薩爾達傳說	K036	創刊號	K060	職業高爾夫猿	K084	宇宙太空船
K013	謎の村雨城	K037	超能力夢遊記	K061	勇士徽章	K085	加林劍
K014	倉庫番	K038	瑪莉高爾夫	K062	乒乓球	K086	谷吉平谷號
K015	銀河戰士	K039	世界盡頭冒險之旅	K063	虛幻世界	K087	野球拳
K016	惡魔城	K040	超級挖金	K064	創刊2號	K088	太空戰鬪機
K017	銀河傳承	K041	立體大作戰	K065	職業高爾夫美國版	K089	妖怪之屋
K018	防衛隊	K042	冬季運動會	K066	地獄之門	K090	F1大賽車
K019	兵蜂二代	K043	打擊魔鬼	K067	英語大冒險	K091	家庭作曲家
K020	子貓物語	K044	音樂世界	K068	撞球2代	K092	泡泡龍
K021	死亡區域	K045	地底大陸	K069	磁界少年	K093	將棋指南
K022	拼圖遊戲	K046	超級阿郎	K070	夢工場	K094	機動戰士
K023	魔杖	K047	蘋果屋	K071	鐵達尼號之謎	K095	蕃茄頭勇夫
K024	謎の壁	K048	綠色兵團	K072	籃球		

硬式磁碟片目錄 A.單面 B.双面 C.三面

A001	立體空戰	A026	大賽車	A051	七寶奇謀	A076	妙妙貓	B014	魔鐘
A002	職業摔角	A027	忍者	A052	超時空要塞	A077	英雄救美	B015	飛龍之拳
A003	坦克	A028	宇宙巡航艦	A053	列車尋寶	A078	機器人大戰	B016	魔境鐵人
A004	電梯	A029	花生與牛奶	A054	金剛一代	A079	機器人二代	B017	魔宮救弟
A005	超浮遊要塞	A030	Q太郎	A055	麻雀	A080	新地底探險	B018	黑暗之神
A006	金銅三代	A031	金剛二代	A056	潛水艇	A081	音樂家	B019	魔眼
A007	打強盜	A032	水管一代	A057	美國大兵	A082	謀對謀	B020	時空小子
A008	打鴨子	A033	ASO	A058	忍者大決鬪	A083	鐵板陣	B021	珍妮
A009	沙漠槍戰	A034	瘋狂騎士	A059	挖金二代	A084	跳跳板二代	B022	釣魚
A010	成龍	A035	長靴貓	A060	前線	A085	打空氣二代	B023	幻想空間
A011	鳥的傳說	A036	聖凱魔II	A061	1942			B024	七寶奇謀II
A012	火鳳凰	A037	外星人	A062	機車龍虎鬪			B025	轟炸之王
A013	直升機	A038	豬小弟	A063	五子棋	B001	戰場之狼	B026	北斗神拳II
A014	撞球	A039	機器人變飛機	A064	街頭霸王	B002	神鷹一號	B027	時空之旅人
A015	四人打麻雀	A040	辛巴達歷險記	A065	紅巾特攻隊	B003	夢幻戰士	B028	超級雷鳥號
A016	奧運一代	A041	轟炸隊	A066	超級機車	B004	熱血硬派	B029	鬪之輓歌
A017	功夫	A042	高爾夫球	A067	太空青蛙	B005	火之鳥	B030	中央大陸
A018	橄欖球	A043	敲冰塊	A068	頑皮熊	B006	花之街道	B031	勇者挑戰
A019	南極大冒險	A044	汽球	A069	兵蜂	B007	東海預言		
A020	漢堡	A045	小精靈	A070	東京大槍戰	B008	麻將磚塊		
A021	小蜜蜂	A046	大力水手	A071	頑皮精靈	B009	三角之謎	C001	機動戰士
A022	馬戲團	A047	挖金一代	A072	頭腦戰艦	B010	冒險2100	C002	瞄準家
A023	機車大賽	A048	南北拳	A073	火箭車	B011	超級洞窟	C003	小叮噹
A024	大蜜蜂	A049	貓捉米老鼠	A074	雷鳥號	B012	魔城傳說		
A025	環球精靈	A050	摔角	A075	大相撲	B013	魔界村		

